SOFTWARE GIDS

ADVENTURES, STRATEGIE-, ARCADE- en SIMULATIESPELLEN

PC (MS-DOS / Macintosh) CD-ROM / CD-I



VERSCHIJNT 6x PER JAAR
JULI / AUGUSTUS 1996
FL. 8.95 / Bfr. 185
NR. 38

bad mojo: Lol met kakkerlakken !

The Settlers 2 Veni, Vidi, Vici

Conquest of the New World

Black Knight: Marine Strike Fighter

Earthworm Jim: Waanzin!

Ripper

TERRA NOVA: Strike Force Centauri

Waardige opvolgers: DESCENT 2 en EARTH SIEGE 2

Basketbal: NBA LIVE 96

Zork Nemesis: The Forbidden Lands

Probeer dit eens: I Have No Mouth, And I Must Scream!

Het spel van 1 miljoen: TREASURE QUEST

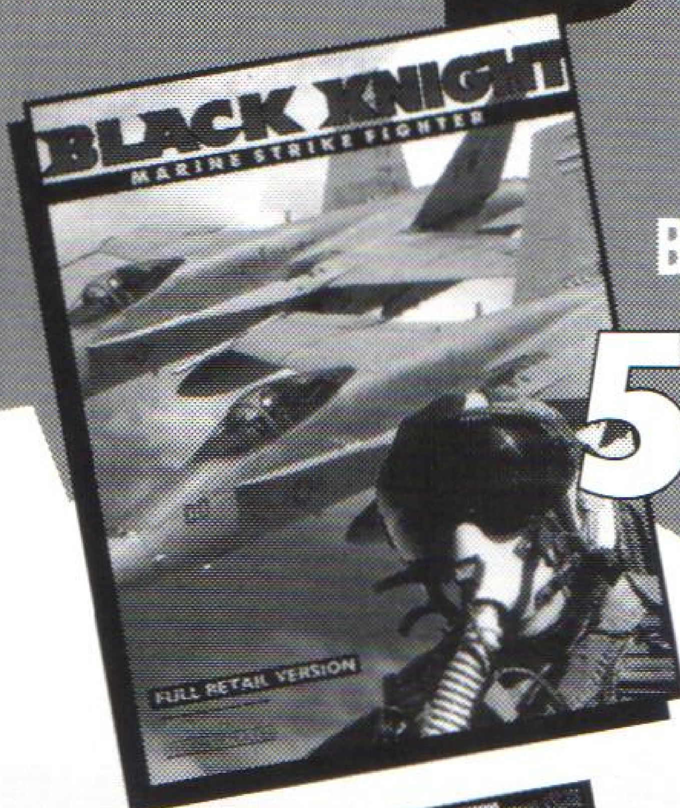


024-6450546 Bel!

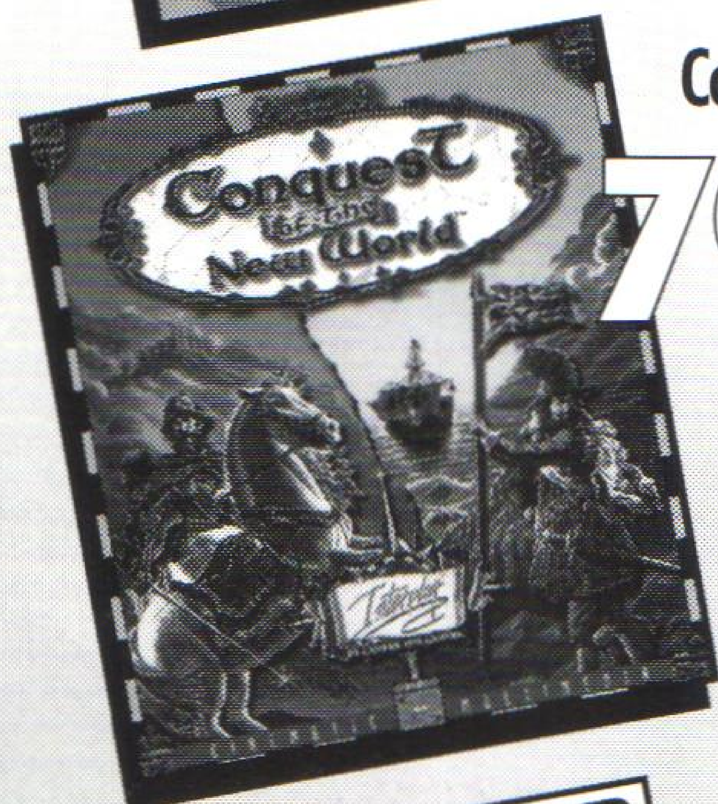
MultiMedia Mail

MultiMedia Mail, Uw postorderspecialist met het grootste en meest aktuele assortiment games en software op CD-Rom!

Bel uw bestelling door naar 024-6450546 of fax 024-6424788
MultiMedia Mail, Postbus 135, 6600 AC Wijchen



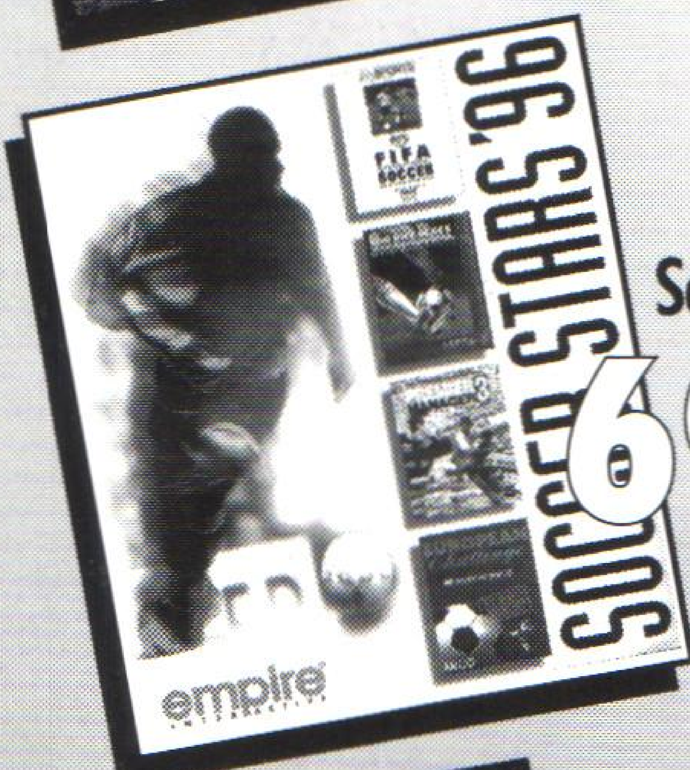
Black Knight 59,95



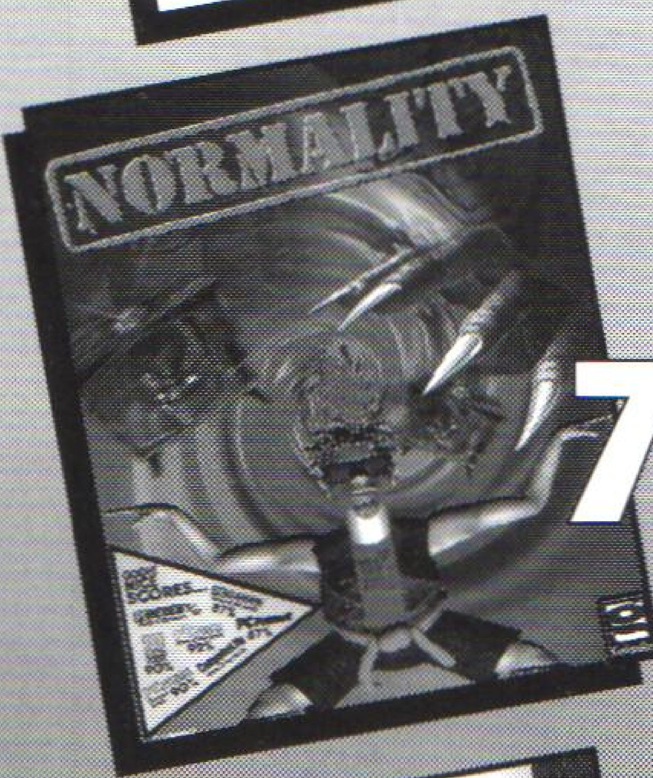
Conquest of the world 79,95

Nieuw! Formule 1 Grand Prix 2 79,95

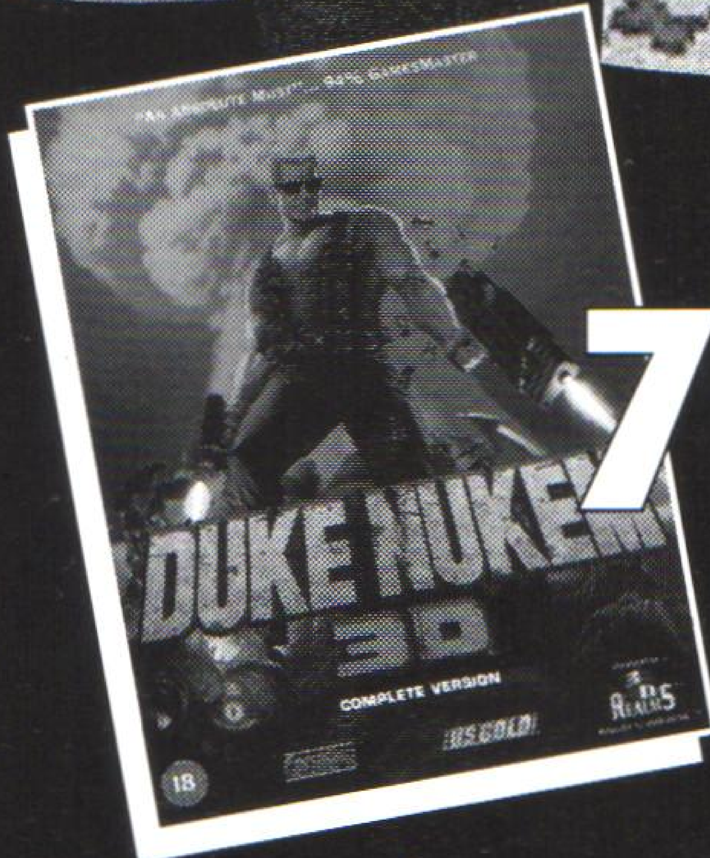




Soccer Stars '96 69,95



Normality 79,95

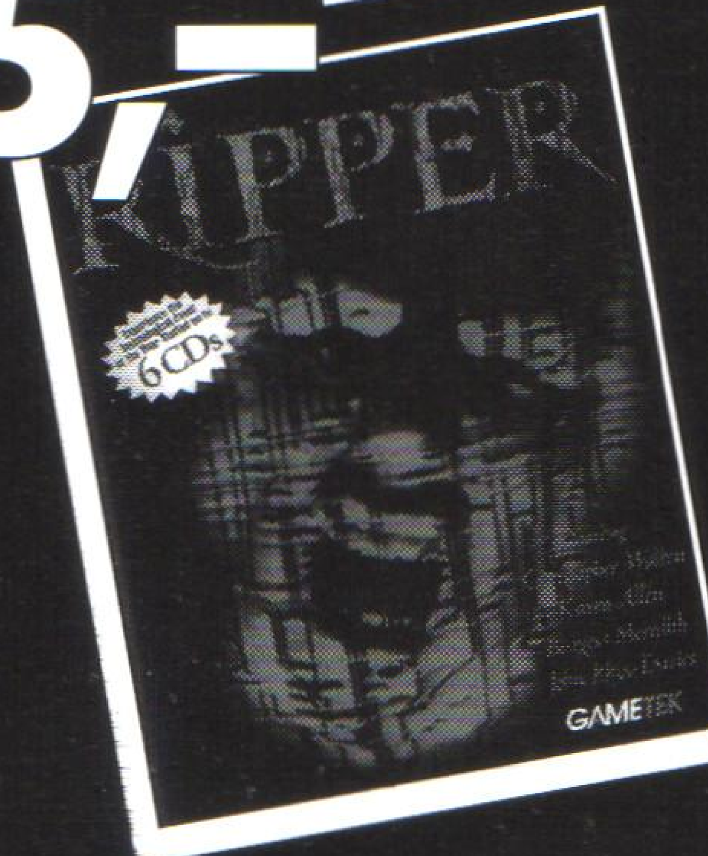


Duke Nukem 3D 79,95



EURO 96 69,95

Ripper 95,–



Dogz f 29,95
Settlers f 79,95
Under A Killing Moon f 29,95
C&C/Warcraft 2 Toolkit f 29,95

Speciale aanbiedingen met nog lagere prijzen op onze WWW pagina!

WWW adres: HTTP://ourworld.compuserve.com/homepages/MultiMediaMail/

Alle prijzen zijn inclusief B.T.W. en exclusief verzendkosten; f 7,50 bij vooruitbetaling d.m.v. eurocheque/girobt.krt en f 13,50 bij rembours betaling.



Software Gids nr. 38 juli/augustus 1996
Nummer 39 verschijnt begin september 1996

COLOFON

De Software Gids is een uitgave van:
Uitgeverij Herps,
Postbus 516,
8200 AM LELYSTAD.
TEL: 0320-247218
(werkdagen tussen 10.00 en 17.00 uur)
FAX: 0320-247221

E-MAIL:

Compuserve: 100432,2332
Internet: 100432.2332@COMPUSERVE.COM
t.n.v. José Herps

De Software Gids verschijnt 2-maandelijks.
Een abonnement kan op elk moment ingaan en loopt tot het einde van de jaargang.

Voor de verlenging van het abonnement ontvangt u een acceptgirokaart.
Betalingen: Postbank 5036011 t.n.v. Uitgeverij J.Herps, Postbus 516, 8200 AM LELYSTAD.
Of per girobetaalkaart/eurocheque.
België: Generale Bank te Hasselt,
rek. nr. 235-0430464-87 t.n.v. J.Herps, Lelystad.

Hoofdredaktie:
Alfred Debels
Postbus 516
8200 AM LELYSTAD
Tel. 0320-247218

Aan dit nummer werkten o.a. mee:
Jocelyn.
Erik Sonnega.
Frank Buurman.
Henk Riemersma.
Peter Postma.
Arjan Dasselaar.
Rik Luiten.
Iwan Luiten.
Peter Zuidema.
Erwin Kriesels.

Commerciële advertenties, inl.abonnementen e.d.:
José Herps. Tel. 0320-247218

Verspreider Nederland:
BETAPRESS, Gilze.

Uit deze uitgave mag alleen geheel of gedeeltelijk worden overgenomen en/of vermenigvuldigd, dan na voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

ISSN 0926-0501

INHOUD

PC CD-ROM

VERZAMEL & UPDATE

MACINTOSH

AMIGA

CD-I

HARDWARE

BOEKEN

OPLOSSINGEN en TIPS

DIVERSEN

VOORWOORD

ECTS

Op diverse verzoeken van softwarehuizen zijn we afgelopen april naar Londen getogen om de ECTS-beurs te bezoeken. Dit is een 3-daags gebeuren voor de handel en de pers; er zijn geen openingsdagen voor de consument. Buiten de beurs zelf hadden diverse softwarehuizen en distributeurs eigen bijeenkomsten georganiseerd in diverse zalen van verschillende hotels in de omgeving van het beursterrein. Hier zouden we al het nieuws te zien en te horen krijgen op software- en hardware gebied, en dan ook nog eens toegespitst op spelsoftware, dus we waren zeer benieuwd.

Welnu, we kunnen het zeer kort houden. Deze ECTS is een commercieel circus met een overzicht van alles wat nog lang niet leverbaar is. Iets nieuws hebben we nauwelijks gezien, want van vrijwel alles hadden we al persberichten, demo's of screenshots gehad. Gehoord hebben we des te meer, maar dan voornamelijk omdat alle stands de volumeknop op 10 decibel boven gezond hadden gedraaid.
Jocelyn heeft op haar eigen wijze een unieke bijdrage aan dit circus geleverd (zonder vangnet!) en de naam Software Gids zal men daar niet gauw vergeten. Lees haar verhaal maar bij de recensie van Settlers 2.
Voorlopig was dit de laatste ECTS beurs in Europa, en wat ons betreft terecht. Hier was echt niet veel te beleven. We hebben ons dan ook voornamelijk in Londen vermaakt. Veel leuker!

NUL-MODEM PROBLEMEN OPGELOST

Bij deze mijn dank aan alle lezers die hebben gereageerd op de oproep vanwege de problemen met onze COM-poort 2. De gouden tip zat er niet bij, maar gezien de reacties raakten we ervan overtuigd dat de poort zelf echt goed moest zijn, en dat de problemen elders gezocht moesten worden. Welnu, dit is gelukt!
Onze nul-modem kabel werkte niet met alle computers en na wat experimenteel soldeerwerk bleek dit te liggen aan de verbindingen tussen de pennen 4 en 5 van deze kabel. Deze waren kortgesloten en op een of andere duistere reden werkt dit niet goed met alle computers. Na verwijderen van deze verbinding werkte het snoer wel op alle machines. Hoe het precies zit is ons nog steeds niet duidelijk, want deze kabel werkte in z'n originele staat WEL op COM- poort 1!
Maar goed, we kunnen nu alle computers koppelen en hoeven niet te slepen met die ene computer die wel op andere machines aangesloten kon worden. Mocht jij ook nog zo'n kabeltje hebben liggen, dan weet je nu wat je moet doen.

Alfred.

EEN ABONNEMENT IS VOORDELIGER EN JE MIST GEEN NUMMERS.

Een abonnement m.i.v. september 1996 (Software Gids nummer 39) tot eind 1996 is verkrijgbaar door FL. 17,= over te maken op Postbanknummer 5036011 t.n.v. Uitgeverij J.Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad.
Voor België: BFR. 400,- op rekeningnummer 235-0430464-87 van de Generale Bank te Hasselt t.n.v. J. Herps, Postbus 516, 8200 AM te Lelystad.



ABONNEMENT ***BON***

Ja, ik wil graag een abonnement op de **SOFTWARE GIDS** m.i.v. september 1996 t/m eind 1996 voor FL. 17,=

Naam: ______________________

Adres: ______________________

Postcode: __________

Woonplaats: ______________________

* Ter betaling sluit ik in:

* Eurocheque (denk aan het nummer op de achterkant!) / girobetaalkaart.

* Ik heb het bedrag overgemaakt op postbankrekening 5036011 t.n.v. Uitgeverij J.Herps, Postbus 516, 8200 AM LELYSTAD.
Girotellers: adres vermelden!!!

* Doorhalen wat niet van toepassing is.

Deze bon opsturen naar: Uitgeverij J. Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad.

Inl. Tel: 0320-247218. Fax: 0320-247221.

OPLOSSINGEN EN TIPS VOOR PC/MACINTOSH/AMIGA SPELLEN

HINTBOEK 1

32 pagina's oplossingen en tips uit Software Gids 1 t/m 10

COMPLETE OPLOSSINGEN:

CONQUEST OF CAMELOT, ELVIRA 1, FUTURE WARS, KING'S QUEST 1/2/3/4/5, LARRY 1/2/3, LOOM, MANHUNTER N.Y., POLICE QUEST 1/2, QUEST FOR GLORY 1, QUEST FOR GLORY 2, SEARCH FOR THE KING, SECRET OF MONKEY ISLAND 1, SPACE QUEST 2/3/4, BLACK CAULDRON.

POKES en TIPS:

O.A.: ALIEN BREED, ANOTHER WORLD, APPRENTICE, ARMY MOVES, ATOMINO, BACK T/T FUTURE, BATTLE VALLEY, BARBARIAN, BARD'S TALE 1/2, BEAST BUSTERS, BLUES BROTHERS, BRAT, BUDOKAN, CODENAME: ICEMAN, COLONEL'S BEQUEST, CONQUEST OF CAMELOT, DEATHTRACK USA, DRAGON'S LAIR 2, FIGHTER BOMBER, FLOOD, GEMINI WINGS, GOLD RUSH, INDIANA JONES LAST CRUSADE, KEEF THE THIEF, KING O/T BEACH, KING'S QUEST 4, LARRY 1/2/3, LEMMINGS, MIDNIGHT RESISTANCE, MIGHT & MAGIC 2, MONTY PYTHON, PIPEDREAM, PRINCE OF PERSIA, QUEST FOR GLORY 1, RICK DANGEROUS 2, SHADOW O/T BEAST 2, SILPHEED, SIM CITY, SORCERIAN, SPACE QUEST 2/3/4, STREET ROD, TEST DRIVE 1, THE CURSE OF RA, LAST NINJA, THEXDER, ULTIMA 5/6, ZAK MCKRACKEN.

FL. 15,=/Bfr. 300.-

HINTBOEK 2

Ruim 40 pagina's met oplossingen en tips uit Software Gids 11 t/m 20

OPLOSSINGEN:

ALTERED DESTINY, COUNT DOWN, CONQUEST O/T LONGBOW, CRUISE FOR A CORPSE, DARKSEED, DRAGON'S LAIR 2, ECO QUEST 1/2, ELVIRA 2, FASCINATION, HEART OF CHINA, INDIANA JONES FATE OF ATLANTIS, KING'S QUEST 6, LEGEND OF KYRANDIA, LARRY 5, LES MANLEY LOST IN L.A., LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES, MANIAC MANSION, MEANSTREETS, MEGAFORTRESS FLIGHT O/T OLD DOG, MIXED UP FAIRY TALES, MONKEY ISLAND 2, RISE OF THE DRAGON, SPACE ACE 2, SPACE QUEST 1, SPACE QUEST 5, SPELLCASTING 201

POKES, TIPS, CODES, KAARTEN:

ANOTHER WORLD, BATTLE ISLE, BLUES BROTHERS, CARRIER COMMAND, CASTLE DR. BRAIN, CASTLES, CENTURION DEFENDER OF ROME, CIVILIZATION, COMMANDER KEEN 1/2/3, CONQUEST O/T LONGBOW, COUNTDOWN, CRUSADERS O/T DARK SAVANT, DAYS OF THUNDER, DUKE NUKEM, DUNE 2, ELF, ELITE PLUS, ELVIRA 2, EPIC, EYE O/T BEHOLDER 1/2, F-19 STEALTH FIGHTER, F-29 RETALIATOR, GATEWAY, GODS, HUMANS, INCREDIBLE MACHINE, LAURA BOW 2, LARRY 1/3/5, LOGICAL, LOTUS CHALLENGE 2, MEAN STREETS, MIGHT & MAGIC 3, NIGHT SHIFT, NOVA 9, OH NO MORE LEMMINGS, OUT OF THIS WORLD, PREHISTORIK, PRINCE OF PERSIA, PUSH OVER, RAILROAD TYCOON, ROGER RABBIT, SIM CITY, SPACE QUEST 1/2, SPEAR OF DESTINY, SPEEDBALL 2, STELLAR 7, STREET ROD 1/2, STRIPPOKER 3, TITUS THE FOX, ULTIMA 6, WAR IN THE MIDDLE EAST, WILLY BEAMISH, WING COMMANDER 1/2, WOLFENSTEIN 3-D, XENON 2 EN VEEL MEER!!

FL. 24,50/Bfr. 450,-

HINTBOEK 3

Oplossingen en tips uit Software Gids 21 t/m 30 verzameld in één boek; 40 pagina's dik!

OPLOSSINGEN:

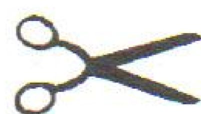
ALONE IN THE DARK, BENEATH A STEEL SKY, BLUE FORCE, DAY OF THE TENTACLE, DRAGONSPHERE, FREDDY PHARKAS FRONTIER PHARMACIST, GATEWAY 2: HOMEWORLD, GOBLINS 3, HEIMDALL 2, HOOK, INHERIT THE EARTH: QUEST FOR THE ORB, INNOCENT UNTIL CAUGHT, JURASSIC PARK, KING'S QUEST 7: THE PRINCELESS BRIDE, KYRANDIA 2: THE HAND OF FATE, LEISURE SUIT LARRY 6, LOST IN TIME, LURE OF THE TEMPTRESS, MIGHT & MAGIC 5, PEPPER'S ADVENTURE IN TIME, POLICE QUEST 3, POLICE QUEST 4, QUEST FOR GLORY 4: SHADOWS OF DARKNESS, REX NEBULAR AND THE COSMIC GENDER BENDER, SAM & MAX HIT THE ROAD, SIMON THE SORCERER, SPELLCASTING 301, ULTIMA 8, WEEN.

TIPS, CODES:

BETRAYAL AT KRONDOR, LOST VIKINGS, OUTPOST, PROTOSTAR, SHADOW CASTER, THE COLONEL'S BEQUEST, TITUS THE FOX, ULTIMA 8.

FL. 29,95/Bfr. 550,-

Bestellen:
De hintboeken zijn verkrijgbaar door het bedrag over te maken op Postbanknummer 5036011 t.n.v. Uitgeverij Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad. *(Girotel: ADRES VERMELDEN!)*
Voor België: Generale Bank te Hasselt, rek. nr. 235-0430464-87 t.n.v. J. Herps, Lelystad.
De 3 hintboeken samen kosten FL. 65,=/Bfr. 1200,- (De prijzen zijn incl. verzendkosten).



BON

Ja, ik wil: ****HINTBOEK 1 voor FL. 15,= (Bfr. 300,-)***
****HINTBOEK 2 voor FL. 24,50 (Bfr. 450,-)***
****HINTBOEK 3 voor FL. 29,95 (Bfr. 550,-)***
****HINTBOEKEN 1,2 en 3 samen voor FL. 65,= (Bfr. 1200,-)***

Naam: ______________________________

Adres: ______________________________

Postcode: ____________

Woonplaats: ______________________________

* Ter betaling sluit ik in:
* Eurocheque (denk aan het nummer op de achterkant!) / girobetaalkaart.
* Ik heb het bedrag overgemaakt op bovenstaand rekeningnummer. *(Girotellers: adres vermelden!!)*
* Doorhalen wat niet van toepassing is.

Deze bon opsturen naar: Uitgeverij J. Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad. Of faxen: 0320-247221. Inl. Tel: 0320-247218.

NABESTELLEN OUDE NUMMERS SOFTWARE GIDS:

SOFTWARE GIDS NUMMER 21

O.A.: BETRAYAL AT KRONDOR, BLUE FORCE, CARNAGE, CD SPEEDWAY, EIGHT BALL DELUXE, FIELDS OF GLORY, FLASHBACK, GOAL!, GUNSHIP 2000, HIGH COMMAND, INT. OPEN GOLF CHAMPIONSHIP, INT. RUGBY CHALLENGE, JAMES POND 2, JUTLAND, LOST VIKINGS, LUNAR COMMAND, MAELSTROM, MANIAC MANSION 2, PINBALL FOR WINDOWS, PIRATES GOLD, PRINCE OF PERSIA 2, BLADE OF DESTINY, RETURN O/T PHANTOM, RULES OF ENGAGEMENT 2, SENSIBLE SOCCER, SPACE HULK, SPACE LEGEND, STACK UP, SYNDICATE, TONY LA RUSSA BASEBALL 2, TORNADO, WACKY FUNSTERS, WALKER, WAR I/T GULF, WHALE'S VOYAGE, SON O/T EMPIRE.
Oplossingen: ALONE I/T DARK, HOOK, MIGHT & MAGIC 5, REX NEBULAR GENDER BENDER, WEEN.
CD-I: DEFENDER O/T CROWN, ESCAPE FROM CYBERCITY, INCA, INT. TENNIS OPEN, PALM SPRINGS OPEN, VIDEO SPEEDWAY.

SOFTWARE GIDS NUMMER 22

O.A.: AIR BUCKS, AMBUSH AT SORINOR, BATTLE ISLE '93, CAESARS PALACE, CLASH OF STEEL, D-DAY, FOOTBALL MANAGER 3, GATEWAY 2: HOMEWORLD, GRAND PRIX CIRCUIT, ISHAR 2, LANDS OF LORE, MS FLIGHTSIM. 5.0, ONE STEP BEYOND, POOL, RAGNAROK, RAILROAD TYCOON DELUXE, SIM FARM, STRONGHOLD, V FOR V GOLD JUNO SWORD, WARLORDS 2, WING COMMANDER ACADEMY, WING COMMANDER PRIVATEER, WORLD WAR 2
CD-ROM: BLUE FORCE, COVER GIRL POKER, DUNE, EYE O/T BEHOLDER 3, MAD DOG McCREE, MONSTER MEDIA '93, SHUTTLE, ULTIMA UNDERWORLD 1+2
CD-I: CAESARS WORLD OF GAMBLING, CD SHOOT, GIRLS CLUB, LINK: FACES OF EVIL, TEXT TILES, ZELDA: WAND OF GAMELON
Oplossingen: BLUE FORCE, DAY O/T TENTACLE, FREDDY PHARKAS, LOST VIKINGS CODES, PEPPER'S ADVENTURE IN TIME, POLICE QUEST 3, SPELLCASTING 301

SOFTWARE GIDS NUMMER 23

O.A.: AIR COMBAT CLASSICS, ALIEN BREED, BATMAN RETURNS, NASCAR CHALLENGE, BODY BLOWS, CHESSMASTER 4000 TURBO, COGITO, COMBAT AIR CONTROL, DARK SUN, DRACULA, DUNGEON HACK, EAST FRONT, EPIC PINBALL, FRONTIER, GEAR WORKS, HAND OF FATE, HIRED GUNS, INDY CAR RACING, JURASSIC PARK, LARRY 6, LOST IN TIME, MASTER OF ORION, METAL & LACE, NHL HOCKEY, PATRICIAN, PINBALL DREAMS, RALLY RAC 1993, RETURN TO ZORK, SAM & MAX HIT THE ROAD, SEVEN CITIES OF GOLD, SHADOW CASTER, SHADOW OF YSERBIUS, SIMON THE SORCERER, STREETFIGHTER 2, TOP GUN, DANGER ZONE, WARRIORS OF LEGEND.
CD-ROM: EYE O/T BEHOLDER TRILOGY, GREAT NAVAL BATTLES, HELL CAB, IRON HELIX, LABYRINTH OF TIME, LOST IN TIME, MANHOLE, PROTOSTAR, REBEL ASSAULT, TONY LARUSSA BASEBALL 2.
CD-I: ALICE IN WONDERLAND, BACKGAMMON, CONNECT FOUR, JIG SAW, SARGON CHESS, VOYEUR.

SOFTWARE GIDS NUMMER 24

O.A.: ACES OVER EUROPE, ALONE I/T DARK 2, CAMPAIGN 2, COMPANIONS OF XANTH, FANTASY EMPIRES, GABRIEL KNIGHT 1, GOBLINS 3, HIRED GUNS, INNOCENT UNTIL CAUGHT, L.A. LAW, MAGIC BOY, MARIO'S TIME MACHINE, METAL & LACE 18+, NFL CLUB FOOTBALL, POLICE QUEST 4, SHADOW O/T DARKNESS, SILVERBALL, SIM CITY 2000, SPEED RACER, CHALLENGE OF RACER X, STAR TREK: JUDGMENTS RITES, SUBWAR 2050, SVGA HARRIER, SYNDICATE AMERICAN REVOLT, TERMINATOR RAMPAGE, TFX, ZOOL.
CD-ROM: CITY IN TROUBLE YEAR 2000, CRITICAL PATH, DRACULA UNLEASHED, GOBLINS 3, JOURNEYMAN PROJECT, MAGIC DEATH, MAN ENOUGH, MIGHT & MAGIC WORLD OF XEEN, OSCAR, WEEKEND AT ERNIES.
CD-I: KETHER, SPEELFILMS OP CD-I.
Tips: BETRAYAL AT KRONDOR, LARRY 6, LOST IN TIME, LOST VIKINGS CODES, PROTOSTAR, SIMON THE SORCERER.

SOFTWARE GIDS NUMMER 25

O.A.: AIRLINES, ARCHON ULTRA, ARENA, BRUTAL FOOTBALL, CASINO COLLECTION, C.H.A.O.S. CONTINUUM, COMANCHE MAXIMUM OVERKILL, CONSPIRACY, CYBER RACE, DISCOVERIES O/T DEEP, DOOM, DRAGONSPHERE, FANTASY EMPIRES, GABRIEL KNIGHT, GATEWAY 2, HEIRS TO THE THRONE, HUGO'S HOUSE OF HORRORS, IN EXTREMIS, KINGMAKER, KING'S TABLE, LANDS OF LORE 1, LAWNMOWER MAN, LUCKY'S CASINO, MEGAFORTRESS MEGA, MEGARACE, MERCHANT PRINCE, MICROCOSM, MICROSOFT GOLF, OPERATION DESERT STORM, RED CRYSTAL, STARWARS CHESS, SOLITAIRE'S JOURNEY, STARLORD, STRIKE COMMANDER, STRIKE SQUAD, TFX, TRUMP CASTLE 3, WALLS OF ROME.
CD-I: GREAT DAY AT THE RACES, CARTOON CARNIVAL, MICROCOSM, OTHELLO, PHANTOM EXPRESS, WACKY WORLD OF MINIATURE GOLF, ZOMBIE DINO'S.
Tips: GATEWAY 2 HOMEWORLD, KYRANDIA 2 HAND OF FATE, LURE OF THE TEMPTRESS, SAM & MAX HIT THE ROAD, COLONEL'S BEQUEST.

SOFTWARE GIDS NUMMER 26

O.A.: 5 ft 10 PAK, AEGIS GUARDIAN O/T FLEET, ARMAETH THE LOST KINGDOM, BATTLE ISLE 2, BENEATH A STEEL SKY, BLOODNET, BREAKLINE, CANNON FODDER, COMPLETE ULTIMA 7, DAEMONS GATE, DIGGERS, FLEET DEFENDER, FLIGHT 642, FLIGHTSIM TOOLKIT, GOBLINS 3, GOLDEN IMMORTAL, GRANDMASTER CHESS, GREAT NAVAL BATTLES 2, HAND OF FATE, HORDE, HOT LINES, LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE, LOST FILES SHERLOCK HOLMES, LEMMINGS 1+2, TIKI, NOMAD, PREMIER MANAGER 2, QUANTUM GATE, RAPTOR, RAVENLOFT, SAM & MAX HIT THE ROAD, SEAWOLF SSN-21, SETTLERS, SHADOW CASTER, SIM CITY, SIM CITY 2000 SCENARIOS, STAR TREK 25th ANNIVERSARY, SYNDICATE PLUS, UFO, ULTIMA 8 PAGAN, UNNECESSARY ROUGHNESS, WHO SHOT JOHNNY ROCK?, WRATH OF THE GODS.
CD-I: CAESARS WORLD OF BOXING, HOTEL MARIO, SEVENTH GUEST, SHIPWRECK, SPACE ACE.
Tips: DRAGONSPHERE OPLOSSING, GOBLINS 3 OPLOSSING, SHADOW CASTER TIPS, TITUS THE FOX CODES.

SOFTWARE GIDS NUMMER 27

O.A.: AL-QADIM, CARRIERS AT WAR 2, D-DAY, DOOFUS, DOOM: 40 LEVELS, EMPIRE SOCCER 94, EPIC PINBALL PACK 3, EUROPEAN CHAMPIONS, EYE O/T STORM, F1, GENESIA, G.O.R.G., GRANDEST FLEET, HANNA-BARBERA ANIMATION WORKSHOP, HEXX, HOCUS POCUS, INCA 2, INDYCAR CIRCUITS, LORD O/T RINGS, MAD DOG 2, MORTAL KOMBAT, MYST, OUTPOST, PACIFIC STRIKE, PINBALL DREAMS 2, PRIVATEER, REUNION, SENSIBLE SOCCER, SETTLERS, SPACE HULK, SPECTRE VR, STAR CONTROL 1+2, STARLORD, TANKS! WARGAME CONSTRUCTION SET 2, THEATRE OF DEATH, THEME PARK, TIE FIGHTER, WARLORDS 2 SCENARIO BUILDER, WORD WAR 5, WORLD CUP YEAR 94.
CD-I: DRAGON'S LAIR, MEGA MAZE, STRIKER PRO, VLIEGENDE HOLLANDER.
Oplossingen: BENEATH A STEEL SKY, INNOCENT UNTIL CAUGHT, JURASSIC PARK, ULTIMA 8.

SOFTWARE GIDS NUMMER 28

O.A.: ALIEN LEGACY, APOGEE GAMES, BATTLES OF TIME, BLOODNET, CHAOS ENGINE, COLONIZATION, COMPENDIUM CD, DARK LEGIONS, DARKSEED, DELTA-V, DISCIPLES OF STEEL, DISPOSABLE HERO, DRAGON'S LAIR MPEG, EMPIRE DELUXE MASTERS EDITION, EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE, FALCON 3.0 GOLD, FIFA INTERNATIONAL SOCCER, GAMBLER'S PARADISE, GRANDEST FLEET, GUNSHIP 2000, HEIMDALL 2, HORNET NAVAL STRIKE FIGHTER, INHERIT THE EARTH: QUEST FOR THE ORB, INT. TENNIS OPEN, INTERACTIVE, JUMP RAVEN, LARRY 6, LITIL DIVIL, LORDS O/T REALM, LUNICUS, MEGA DOOM, ON THE BALL, OVERLORD, POLICE QUEST 4, RETURN TO RINGWORLD, SEAWOLF SNN-21, SIM CLASSIC, SIMON THE SORCERER, STRIPPOT, TACTICAL MANAGER, TETRIS CLASSIC, ULTIMATE DOMAIN, WORLD CIRCUIT SIMULATOR, WORLD OF FLIGHT SIMULATORS.
CD-I: DIMO'S QUEST, DRAGON'S LAIR 2, LITIL DIVIL, MAGIC MODELS, STEEL MACHINE.
Verder: MPEG-FILMS VOOR CD-I, CD-32 en 3DO.
Oplossing:INHERIT THE EARTH: QUEST FOR THE ORB.

SOFTWARE GIDS NUMMER 29

O.A.: 1942 THE PACIFIC AIR WAR, 5 ft. 10 PACK VOL. 2, ACES O/T DEEP, ARMORED FIST, ARTHUR'S BIRTHDAY, BATTLE BUGS, CENTRAL INTELLIGENCE, CRIME PATROL, CYBERPLASM FORMULA, CYCLEMANIA, CRYSTAL CALIBURN PINBALL, DARK SUN: WAKE O/T RAVAGER, DAWN PATROL, DESERT STRIKE, DETROIT, DOOM 2, EAGLE EYE MYSTERIES, FIFA INT. SOCCER, FREDDY PHARKAS, GOD OF THUNDER, IN SEARCH OF DR. RIPTIDE, IRON CROSS, LODE RUNNER, MASTER OF MAGIC, MICRO MACHINES, MYSTIC TOWERS, NHL HOCKEY 95, OPERATION CRUSADER, PETER PAN, PINBALL DREAMS DELUXE, SHADOWS OF CAIRN, STAR CRUSADER, STAR TRAIL, SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN, SYSTEM SHOCK, TRANSPORT TYCOON, ULTIMATE FOOTBALL, UNDER A KILLING MOON, WING COMMANDER ARMADA, WORLD CUP ALL TIME GREATS
VERZAMEL CD-ROM'S: AWARD WINNING GAMES, GAME GALLERY, MICROPROSE SPORTS EDITION, TOP TEN PAK, WING COMMANDER, PRIVATEER, STRIKE COMMANDER, COLLECTORS EDITION 3, FANTASY ADVENTURE PACK
CD-I: THE APPRENTICE, BURN:CYCLE, LEMMINGS, MAD DOG MACCREE, MUTANT RAMPAGE BODYSLAM
OPLOSSINGEN: HEIMDALL 2, POLICE QUEST 4.

SOFTWARE GIDS NUMMER 30

10 GREAT GAMES, 5TH FLEET, ALADDIN, BASEBALL '94, BLACKTHORNE, BREAKTHRU!, CANNON FODDER 2, COMMANDER BLOOD, CREATURE SHOCK, CYBERIA, CYBERWAR, DEATH GATE, DR. RADIAKI, DRAGON LORE: THE LEGEND BEGINS, ECSTATICA, EARTH SIEGE, FANTASY FEST!, HAMMER OF THE GODS, INFERNO, ISHAR 3, JOURNEYMAN PROJECT TURBO, KING'S QUEST 7, KNIGHTS OF XENTAR, KYRANDIA 3, LEMMINGS 3, LION KING, LITTLE BIG ADVENTURE, MAGIC CARPET, MICROSOFT GOLF 2.0, MICROSOFT SPACE SIMULATOR, NASCAR RACING, NOCTROPOLIS, NOVASTORM, PGA TOUR GOLF 486, PLANET STRIKE, QUIK, RALLY RAC 1993, RELENTLESS, RETRIBUTION, RISE O/T ROBOTS, SIMCITY 2000: URBAN RENEWAL KIT, SPACE PIRATES, U.S. NAVY FIGHTERS, ULTIMATE BODY BLOWS, VORTEX, VOYEUR, WARCRAFT: ORCS & HUMANS, WING COMMANDER 3, ZEPPELIN: GIANTS O/T SKY, ZOOL 2.
VERZAMELPAKKETTEN: ACCESS SPORT, INTERACTIVE COLLECTION 1, DELPHINE ADVENTURES, CHESS MANIA, FLEET DEFENDER GOLD, LUCAS ARTS ADVENTURES, LUCAS ARTS TRIPLE PACK, QUAD PACK 1/2, X-WING COLLECTORS CD-ROM
CD-I: EARTH COMMAND, FLINTSTONES/JETSONS TIMEWARP, POWER HITTER
OPLOSSINGEN: KING'S QUEST 7, SHADOWS OF DARKNESS (QFG 4).

SOFTWARE GIDS NUMMER 31

ALIEN LOGIC, ALONE I/T DARK 3, ARENA: THE ELDER SCROLLS, AROUND THE WORLD IN 80 DAYS, BIG RED ADVENTURE, BUREAU 13, DARK FORCES, DEFENDER O/T EMPIRE, DISCWORLD, ENTOMBED, EUROPE 1 SCENERY, FARM, FLIGHT COMMANDER 2, FLIGHT LIGHT, FOOTBALL PRO '95, FRONT LINES, GHOSTS, GLIDER 4.0, HARDBALL 4, HARPOON 2, HELL, HYPNOTIC HARP, LUCASARTS x2, MAABUS, MASK, MEGAFORTRESS MEGA PAK, MENZOBERRANZAN, MFS 5.0 SCENERIES, MILLENNIUM AUCTION, MONTY PYTHON'S WASTE OF TIME, MORTAL KOMBAT 2, OPERATION BODY COUNT, PANZER GENERAL, POWER DRIVE, POWERHITS BATTLETECH, QUARANTINE, RADIO ACTIVE, RISE O/T TRIAD, SPACE ADVENTURE 2, THE BLUE & THE GRAY, TUNELAND, WACKY WHEELS, WOODRUFF SCHNIBBLE OF AZIMUTH, ZEPHYR.
SHAREWARE: 5 PLUS ONE, ANIMATED SVGA MEMORY GAME, DESCENT, EPIC PINBALL 2.0, HERETIC, BEST OF EPIC & APOGEE GAMES, JAZZ JACKRABBIT.
CD-I: CLUEDO?, LIFE WITH MONTY PYTHON, MONTY PYTHON'S MORE NAUGHTY BITS.
OPLOSSINGEN: ARENA THE ELDER SCROLLS, ENTOMBED, INDIANA JONES LAST CRUSADE, KYRANDIA 3, NOCTROPOLIS.
RISE OF THE TRIAD: CHEAT-CODES.

SOFTWARE GIDS NUMMER 32

1830 RAILROADS & ROBBER BARONS, 1942 PACIFIC AIR WAR GOLD, ASTRONOMICA, BIOFORGE, BRIDGE CHAMPION OMAR SHARIF, CAMPAIGN, CLOCKWISER, CYCLONES, DAEDALUS ENCOUNTER, DOMINUS, FIGHTER WING, FOOTBALL GLORY, FRONTIER FIRST ENCOUNTERS, GAME MAKER, GREAT NAVAL BATTLES 3, GUILTY, HEIRS TO THE THRONE, HIGH SEAS TRADER, IRON ASSAULT, JAGGED ALLIANCE, JAZZ JACKRABBIT, JUNGLE STRIKE, KINGDOM THE FAR REACHES, KOSHAN CONSPIRACY, LOST EDEN, LINKS 386 CD, MACHIAVELLI THE PRINCE, MARIO'S GAME GALLERY, METAL MARINES, MYSTIC MIDWAY, NCAA ROAD FINAL FOUR 2, PERFECT GENERAL 1/2, PIZZA TYCOON, PSYCHO PINBALL, RAVENLOFT STONE PROPHET, RISE O/T TRIAD, STALINGRAD, SUPER KARTS, SUPER SKI PRO, USS TICONDEROGA, WINGS OF GLORY, X-COM TERROR FROM THE DEEP.
PC VERZAMEL: TELSTAR DOUBLE VALUE GAMES, TRIPLE ACTION 3, ULTIMATE GAMES COLLECTION, CD-ROM CLASSICS, EPIC PINBALL COLLECTION, PINBALL FANTASIES DELUXE, TEMPTATION, AD&D COLLECTORS EDITION, ENTERTAINMENT CD VALUE PAK 1.
CD-I: CHAOS CONTROL, LINGO, MERLIN'S APPRENTICE.
3DO: PANASONIC FZ-10, GEX, FIFA SOCCER, NEED FOR SPEED, POLICENAUTS, RETURN FIRE.
OPLOSSINGEN en TIPS:DISCWORLD OPLOSSING, HERETIC CHEATCODES, MAGIC CARPET CHEATCODES.

SOFTWARE GIDS NUMMER 33

A4 NETWORK$, ACES COLLECTORS EDITION, ALIEN OLYMPICS, BALOR O/T EVIL EYE, BULLFROG PAK, DEFINITIVE WARGAME COLLECTION, FLIGHT O/T AMAZON QUEEN, FREDDI FISH & VERDWENEN ZEEWIERZAADJES, FULL THROTTLE, FX FIGHTER, GAZILLIONAIRE, GENGHIS KHAN 2: CLAN O/T GRAY WOLF, GONE FISHIN', HI-OCTANE, IRON CROSS ENHANCED CD, JEWELS O/T ORACLE, JOHNNY MNEMONIC, LAST DYNASTY, MICROSOFT FLIGHTSIMULATOR 5.1, MORDOR THE DEPTHS OF DEJENOL, NASCAR TRACK PACK, OPERATION EUROPE, ORION CONSPIRACY, PAPARAZZI!, POWERHOUSE, PRISONER OF ICE, PURE WARGAME, RALLY CHAMPIONSHIPS, RENEGADE, SHOOT EM OFF, SIM TOWER, SIM TOWN, SIMON THE SORCERER 2, SLIPSTREAM 5000, SPACE QUEST 6: ROGER WILCO SPINAL FRONTIER, STAR TREK TNG: A FINAL UNITY, STREETFIGHTER 2 TURBO, TANK COMMANDER, TROLLS, ULTIMATE SOCCER MANAGER, VIRTUAL POOL, WARRIORS, WHALE'S VOYAGE.
CD-I: ASTERIX DE UITDAGING VAN CAESAR, KINGDOM THE FAR REACHES, MASTER LABYRINTH, THUNDER IN PARADISE.
SEGA SATURN: SEGA SATURN CONSOLE, ASTAL, DAYTONA USA, GRAN CHASER, PANZER DRAGOON, SHIN SHINOBI DEN.
BOEKEN: JAGGED ALLIANCE STRATEGY GUIDE, PANZER GENERAL: OFFICIAL STRATEGY GUIDE.
OPLOSSINGEN:FULL THROTTLE, GUILTY: MET JACK T. LADD, GUILTY: MET YSANNE ANDROPATH.

SOFTWARE GIDS NUMMER 34

5FT. 10 PAK 4, APACHE LONGBOW, ASTERIX DE UITDAGING VAN CAESAR, BATTLE BEASTS, BLOODWINGS, BURIED IN TIME, CELEBRITY POKER, CIVIL WAR, COMBAT AIR PATROL, COMMAND & CONQUER, DR. DRAGO'S MADCAP CHASE, DRUG WARS, DUNGEON MASTER 2: THE LEGEND OF SKULLKEEP, EXTRACTORS, FLIGHT UNLIMITED, GADGET, JAM PAK, LORDS OF MIDNIGHT, LUCAS ARTS ARCHIVES VOL.1, MARCO POLO, MECHWARRIOR 2, MEGAPAK 3, MICRO MACHINES 2, MIRAGE: YOU AGAINST YOUR IMAGINATION, NEW HORIZONS, OUTPOST, PANIC IN THE PARK, PHANTASMAGORIA, PICTURE PERFECT GOLF, PINBALL MANIA, PITFALL, PLAYER MANAGER 2, PROTOTYPE, PYRO TECHNICA, SCREAMBALL, THE SCROLL, STAR TREK OMNIPEDIA, SYSTEM SHOCK ENHANCED, TERMINAL VELOCITY, THUNDERSCAPE, TONY LA RUSSA BASEBALL 3, ULTIMATE FANTASY, WARPLANES, WHITE LABEL.
CD-I: FLASHBACK, STRIP POKER LIVE.
SONY PLAYSTATION: SONY PLAYSTATION CONSOLE, BATTLE ARENA TOSHINDEN, STREET FIGHTER THE MOVIE, RIDGE RACER, WIPEOUT.
OPLOSSINGEN: BRAINSTORM (LEVELCODES), FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN, SPACE QUEST 6.
Verder: SFX PROGRAMMEERBARE JOYPAD, SPELEN MET WINDOWS 95.

SOFTWARE GIDS NUMMER 35

3-D ULTRA PINBALL, ALIEN ODYSSEY, ALONE I/T DARK: THE TRILOGY, ASCENDANCY, BREACH 3, BRICKS BLOCKS AND CLOCKS, BURN: CYCLE, CAESAR 2, CASINO, CHAMPIONSHIP MANAGER 2, CRUSADER NO REMORSE, DARKER, DUST: A TALE O/T WIRED WEST, EIGHT BALL DELUXE 2.0, EMPIRE 2, FADE TO BLACK, FLY FISHING, FURY 3, HELLFIRE ZONE, HEROES OF MIGHT & MAGIC, HEXEN, KA-50 HOKUM, KARMA: CURSE OF THE 12 CAVES, LARRY COLLECTOR'S EDITION, LOADSTAR: THE LEGEND OF TULLY BODINE, LOLLYPOP, MAGIC CARPET 2, MASTERPIECE COLLECTION CD, MORTAL COIL, MORTAL KOMBAT 3, NEED FOR SPEED, PAGEMASTER, PINBALL ILLUSIONS, PRIMAL RAGE, RIDDLE OF MASTER LU, ROYAL FLUSH, SCREAMER, SHANGHAI, SIM ISLE, STEEL PANTHERS, STONEKEEP, STRIKER '95, TEKWAR, TEN PACK 2, TURRICAN 2, ULTIMATE DOOM, WARLORDS 2 DELUXE, WEREWOLF VS COMANCHE, WETLANDS, WITCHAVEN.
CD-I: CLUEDO? THE MYSTERIES CONTINUE, FAMILY GAMES 2, PAC-PANIC, PEACEKEEPER CD-I REVOLVER, TIM EN BEER BIJ DE FILM, WHO SHOT JOHNNY ROCK?

SOFTWARE GIDS NUMMER 36

11TH HOUR, ADVANCED CIVILIZATION, ALIENS: A COMIC BOOK ADVENTURE, ANVIL OF DAWN, BATTLE ISLE 3: SHADOW OF THE EMPEROR, BATTLEGROUND: ARDENNES, CAPITALISM, D-DAY AMERICA INVADES, DARK EYE, DESTRUCTION DERBY, the DIG, DRUID: DAEMONS OF THE MIND, EF 2000 (TFX 2), ENTOMORPH: PLAGUE OF THE DARKFALL, FRANKENSTEIN: THROUGH THE EYES OF THE MONSTER, GABRIEL KNIGHT 2: THE BEAST WITHIN, GRAND PRIX MANAGER, INDYCAR RACING 2, LEMMINGS 3D, MILLENNIA: ALTERED DESTINIES, MISSION CRITICAL, POLICE QUEST SWAT, PRO PINBALL: THE WEB, REBEL ASSAULT 2, ROAD WARRIOR, SHANNARA, SHIVERS, SILENT STEEL, STAR RANGERS, THEXDER, TILT!, TORIN'S PASSAGE, TOUCHÉ: THE ADVENTURES OF THE FIFTH MUSKETEER, TOWER, VIRTUAL KARTS, WARCRAFT 2: TIDES OF DARKNESS, WORMS
VERZAMELPAKKETTEN:
ARCADE CLASSICS, MEGAPAK 4, MIGHT & MAGIC TRILOGY, POWER CORRUPTION & LIES, SID MEIER'S CLASSIC COLLECTION, SIERRA ORIGINALS LOW BUDGET SERIES, SIM CLASSICS 2, STAR TREK JUDGMENT RITES COLLECTOR'S EDITION, TWENTY WARGAMES, WHITE LABEL
CD-I:
MICRO MACHINES, ROAD WARRIOR.
OPLOSSINGEN, TIPS en CODES:
CASTLE OF DR. BRAIN, BATMAN, LEMMINGS 3D: 50 CODES, PRISONER OF ICE, STONEKEEP, UNDER A KILLING MOON.

SOFTWARE GIDS NUMMER 37

ABSOLUTE ZERO, ALLIED GENERAL, BATTLEDROME, BATTLES IN TIME, CASINO DE LUXE, CHRONOMASTER, CIVILIZATION 2, COMMAND & CONQUER: THE COVERT OPERATIONS, CONGO: DESCENT INTO ZINJ, CONQUEROR A.D. 1086, CYBER MAGE: DARKLIGHT AWAKENING, CYBERSPEED, DINOTOPIA, DUKE NUKEM 3D, EXPLORERS: ZOO/OCEAN, FANTASY GENERAL, FIRESTORM: THUNDERWAWK 2, FOOTBALL PRO '96 SEASON, GREAT NAVAL BATTLES 4, ICE & FIRE, LION: A WILDLIFE SIMULATION, MUPPET CD-ROM, PINBALL 95, PSYCHIC DETECTIVE, RAVEN PROJECT, REALMS OF CHAOS, RING CYCLE, SHOCKWAVE ASSAULT, TERMINATOR: FUTURE SHOCK, THIS MEANS WAR!, TIME GATE, TOP GUN: FIRE AT WILL, TROPHY BASS, VIRTUA CHESS, WARHAMMER: SHADOW OF THE HORNED RAT, WELCOME TO THE FUTURE, WING COMMANDER 4: THE PRICE OF FREEDOM.
VERZAMEL & UPDATE:
COMMAND ACES OF THE DEEP, COMMODORE 64 - 15 PACK, FIGHTIN' FORTIES, MEGAPAK 5, MEGATRIPAK, MERLIN'S APPRENTICE, PERFECT GENERAL 2, POLICE QUEST COLLECTION: THE 4 MOST WANTED, SIERRA ORIGINALS, V FOR VICTORY COMMEMORATIVE COLLECTION, WIPEOUT, ZOMBIE DINOS.
CD-I:
MAD DOG 2: THE LOST GOLD, SNOOPY: YEARN 2 LEARN.
BOEK:
MYST: HET BOEK VAN ATRUS.
OPLOSSINGEN:
ENTOMORPH PLAGUE OF THE DARKFALL, GOBLIIINS 1, THE DIG.
WARCRAFT 2: CHEAT CODES.

OUDE NUMMERS ZIJN TE BESTELLEN DOOR OVERMAKING VAN FL. 8,95 PER EXEMPLAAR OP POSTBANKNUMMER 5036011 t.n.v. J.HERPS TE LELYSTAD.
BIJ GELIJKTIJDIG BESTELLEN VAN 2 OF MEER NUMMERS IS DE PRIJS FL. 7,50 PER STUK.
VOOR BELGIE: Bfr. 200 PER EXEMPLAAR OP BANKREKENINGNUMMER 235-0430464-87 BIJ DE GENERALE BANK TE HASSELT t.n.v. J.HERPS, POSTBUS 516, 8200 AM LELYSTAD.

Uitgaven die niet op deze pagina's voorkomen zijn **NIET MEER** leverbaar.

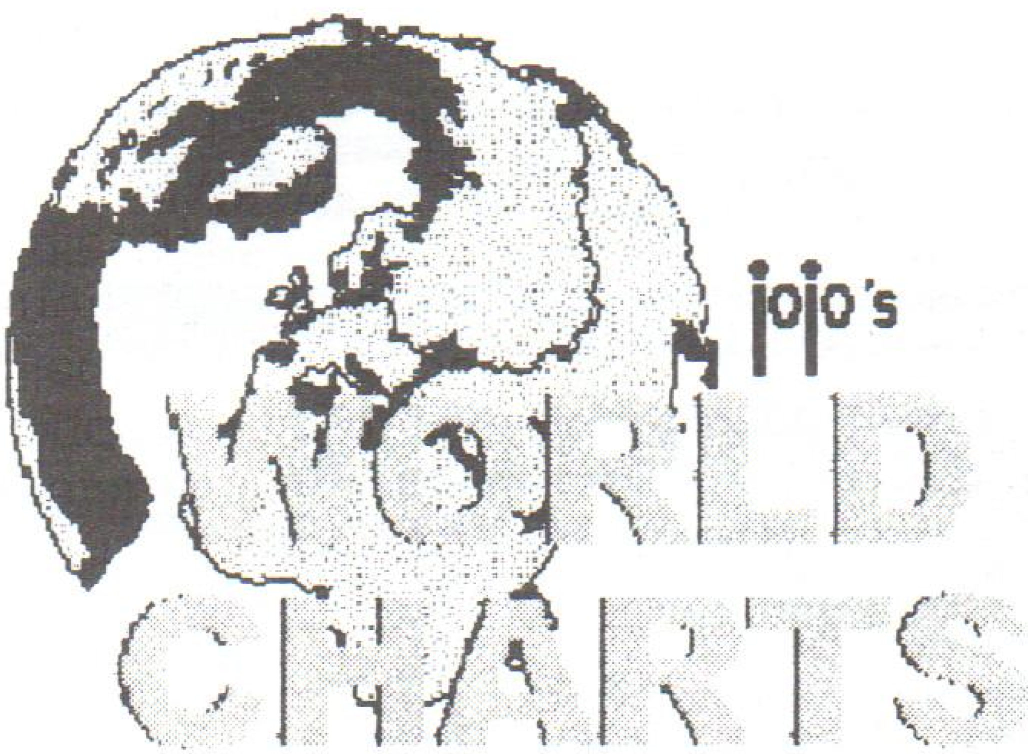
Edition 179 - Week 23 - June 3, 1996

INTERNET PC GAMES CHARTS

Published every Monday in the comp.sys.ibm.pc.games.announce newsgroup.

AC	action	TW	this week	{W}	windows only
AD	adventure	LW	last week	{O}	os/2 only
PU	puzzle	NW	number of weeks	{R}	registered
RP	role-playing	CAT	category	•	climbing
SI	simulation	HI	highest position	●	bullet
SP	sports	ID	id code		
ST	strategy				

(C) 1996 World Charts
pcgames@worldcharts.nl
http://www.xs4all.nl/~jojo
+31 10 4668252



TW	LW		NW	TITLE	DEVELOPER/PUBLISHER	CAT	HI	ID
1	1		13	Civilization 2 {W}	MicroProse	ST	1	1879
2	2		36	Command and Conquer/Covert Operations	Westwood/Virgin	ST	1	1729
3	3		26	Warcraft 2/add-on: Tides of Darkness	Blizzard	ST	2	1817
4	5	•	4	Duke Nukem 3D {R}	Apogee/FormGen	AC	4	1923
5	4		15	Wing Commander 4: The Price of Freedom	Origin/Electronic Arts	AC	4	1867
6	6		23	Galactic Civilizations 2 {O}	Stardock	ST	3	1828
7	7		12	Descent 2	Parallax/Interplay	AC	5	1891
8	8		86	Doom 2: Hell on Earth	Id/GT/Virgin	AC	1	1502
9	9		44	MechWarrior 2/NetMech/add-ons: The Clans	Activision	AC	6	1697
10	11	•	67	Dark Forces	LucasArts/Virgin	AC	2	1585
11	10		86	Master of Magic	SimTex/MicroProse	ST	3	1501
12	14	•	35	Heroes of Might and Magic	New World	ST	12	1737
13	12		75	Descent {R}	Parallax/Interplay	AC	1	1565
14	13		35	Need for Speed	Distinctive/Electronic Arts	AC	12	1738
15	15		139	Master of Orion	SimTex/MicroProse	ST	2	1344
16	16		77	Wing Commander 3: Heart o.t. Tiger	Origin/Electronic Arts	AC	6	1562
17	21	•	80	Warcraft: Orcs and Humans	Blizzard/Interplay	ST	4	1528
18	17		179	Civilization/CivNet	MicroProse	ST	1	1002
19	18		87	Colonization	MicroProse	ST	5	1496
20	22	•	33	Steel Panthers	SSI/Mindscape	ST	18	1757
21	20		111	U.F.O./X-Com: Enemy Unknown	Mythos/MicroProse	ST	1	1437
22	19		29	Hexen/add-on: Beyond Heretic {R}	Raven/Id/GT	AC	8	1775
23	23		22	Gabriel Knight 2: The Beast Within {W}	Sierra	AD	20	1832
24	24		61	X-COM 2: Terror from the Deep	Mythos/MicroProse	ST	8	1600
25	25		33	NHL Hockey '96	Electronic Arts	SP	23	1748
26	29	•	27	Worms	Team 17/Ocean	AC	26	1784
27	30	•	125	SimCity 2000	Maxis/Mindscape	ST	2	1399
28	26		26	Fifa Soccer 96	EA Sports/Electronic Arts	SP	20	1787
29	27		27	Stars! 2.0 {WR}	Star Crossed	ST	22	1786
30	28		26	11th Hour: Be Afraid of the Dark	Trilobyte/Virgin	AD	15	1809
31	35	•	10	Fantasy General	SSI/Mindscape	ST	31	1900
32	34	•	26	The Dig	LucasArts	AD	21	1798
33	31		22	Avarice Preview {O}	CSS/Stardock	AD	14	1837
34	32		79	Panzer General	SSI/Mindscape	ST	11	1522
35	36	•	29	Stonekeep	Interplay	RP	21	1779
36	33		34	Crusader: No Remorse	Origin/Electronic Arts	AC	14	1741
37	37		98	Tie Fighter/add-on	LucasArts/Virgin	AC	3	1473
38	38		33	Championship Manager 2	Domark	SP	37	1746
39	40	•	57	Full Throttle	LucasArts	AD	10	1612
40	41	•	81	Transport Tycoon/deluxe	MicroProse	ST	14	1521
41	39		85	Galactic Civilizations/Shipyards {O}	Stardock	ST	1	1508
42	43	•	31	Caesar 2	Impressions/Sierra	ST	34	1742
43	44	•	38	Star Emperor {O}	Stardock	ST	4	1716
44	51	•	4	Conquest of the New World	Quicksilver/Interplay	ST	44	1853
45	42		26	Capitalism	Enlight/Interactive Magic	ST	41	1806
46	48	•	11	Terra Nova: Strike Force Centauri	LookingGlass/Virgin	AC	46	1883
47	45		13	NBA Live 96	EA Sports/Electronic Arts	SP	34	1871
48	46		115	Myst {W}	Cyan/Broderbund/Electronic Arts	AD	11	1426
49	53	•	129	Doom/Ultimate Doom {R}	Id	AC	1	1386
50	47		21	Monopoly	Westwood/Virgin	ST	29	1841
51	65	•	9	Italian Football Manager {R}	Charl Gerber	SP	51	1347
52	50		14	Indycar Racing 2	Papyrus/Sierra	SI	46	1862
53	49		178	Dune 2: The Building of a Dynasty	Westwood/Virgin	ST	4	1110
54	54		8	Zork Nemesis	Infocom/Activision	AD	54	1906
55	58	•	21	Allied General {W}	SSI/Mindscape	ST	52	1829
56	52		59	Jagged Alliance	Sir-Tech/Mindscape	ST	9	1605
57	56		80	Nascar Racing	Papyrus/Virgin	SI	21	1529
58	55		40	Phantasmagoria	Sierra	AD	19	1712
59	59		20	Shivers {W}	Sierra	AD	39	1791
60	60		25	TFX 2: EF2000	DID/Ocean	SI	53	1797
61	57		32	Ascendancy	Logic Factory/Virgin	ST	22	1753
62	61		48	Star Trek The Next Generation: A Final Unity	Spectrum Holobyte/MicroProse	AD	16	1641
63	70	•	88	System Shock	LookingGlass/Origin/Electronic Arts	AC	11	1438
64	62		25	Screamer	Graffiti/Virgin	AC	44	1801
65	66	•	31	Microlearn Game Pack 2 {O}	Microlearn Nordic	AC	38	1764
66	72	•	75	Heretic/Shadow of the Serpent Rider {R}	Raven/Id	AC	4	1566
67	68	•	26	Rebel Assault 2: The Hidden Empire	LucasArts	AC	40	1795
68	78	•	8	Advanced Tactical Fighter	Origin/Electronic Arts	SI	68	1907
69	63		152	Betrayal at Krondor	Dynamix/Sierra	RP	6	1275
70	73	•	6	Earthsiege 2	Dynamix/Sierra	AC	70	1911
71	82	•	16	Anvil of Dawn	DreamForge/New World	RP	58	1819
72	69		25	Advanced Civilization	Avalon Hill	ST	65	1803
73	95	●	2	Chaos Overlords	New World	0	73	1937
74	71		35	Magic Carpet 2: The Netherworlds	Bullfrog/Electronic Arts	AC	57	1739
75	74		178	Star Control 2: The Ur-Quan Masters	Accolade	AC	3	1116
76	67		17	Warhammer: Shadow of the Horned Rat {W}	Mindscape	ST	64	1849
77	76		15	Full Tilt! Pinball {W}	Cinematronics/Maxis	AC	74	1856
78	64		5	3D Lemmings	Psygnosis/Sony	AC	63	1918
79	80	•	24	Extreme Pinball {R}	Digital Extremes/Epic/Electronic Arts	AC	70	1789
80	-	•	1	Sensible World of Soccer	Sensible/Renegade	SP	80	1912
81	77		176	VGA Planets {R}	Tim Wisseman	ST	3	1131
82	79		11	Ripper	Take 2/Gametek	AD	67	1884
83	75		68	Rise of the Triad: Dark War {R}	Apogee	AC	18	1564
84	81		59	NBA Live 95	Hitmen/Electronic Arts	SP	34	1602
85	89	•	170	X-Wing/Imperial Pursuit,B-Wing	LucasArts/US Gold	AC	1	1169
86	84		27	Destruction Derby	Reflections/Psygnosis	AC	46	1788
87	96	•	145	Indiana Jones: Fate of Atlantis	LucasArts/US Gold	AD	3	1003
88	86		136	Day of the Tentacle	LucasArts/US Gold	AD	6	1268
89	85		11	Tritryst	Cinematronics/Virgin	PU	63	1873
90	93	•	160	7th Guest	Trilobyte/Virgin	PU	16	1230
91	-	•	96	The Settlers/Serf City: Life is Feudal	Blue Byte/SSI	ST	6	1458
92	83		147	Warlords 2/deluxe	SSG	ST	11	1284
93	90		128	Sam and Max Hit the Road	LucasArts/US Gold	AD	11	1379
94	87		29	3D Ultra Pinball {W}	Sierra	AC	61	1754
95	94		35	Fade to Black	Delphine/Electronic Arts	AC	54	1740
96	88		7	Spycraft: The Great Game {W}	Activision	AD	80	1897
97	99	•	106	Ultima Underworld: The Stygian Abyss	Blue Sky/Origin/Mindscape	RP	72	1009
98	91		114	Gabriel Knight: Sins of the Fathers	Sierra	AD	25	1377
99	92		46	Journeyman Project 2: Buried in Time	Presto/Sanctuary Woods/US Gold	AD	42	1687
100	98		12	Top Gun: Fire at Will!	Spectrum Holobyte	SI	54	1881

Tip 1	9	Silent Hunter	Aeon/SSI/Mindscape	SI	1913
Tip 2	3	Pango	GenialogicAIM	ST	1931
Tip 3	8	'D'	Acclaim	AD	1916
Tip 4	4	Sniper	Virgin	AC	1926
Tip 5	8	Gearheads	Philips Media	AC	1915
Tip 6	3	Strife	Rogue/Velocity	AC	1934
Tip 7	3	Tensor	Palet/AIM	ST	1932
Tip 8	2	Football Limited	Ocean	SP	1939
Tip 9	1	TacOps {W}	Arsenal	ST	1947
Tip 10	4	Cyberia 2: Resurrection	Xatrix/Virgin	AC	1927
Tip 11	1	Romance of the Three Kingdoms 4: Wall of Fire	Koei	ST	1948
Tip 12	5	Conqueror A.D. 1086	Software Sorcery/Sierra	RP	1924
Tip 13	3	Battle Arena Toshinden	Digital Dialect/Funsoft	AC	1933
Tip 14	2	Swords of Xeen	New World	RP	1940
Tip 15	1	Virtual Snooker	Celeris/Interplay	SP	1949
Tip 16	2	Cylindrix {R}	Goldtree	AC	1938
Tip 17	9	Fast Attack	Software Sorcery/Sierra	SI	1909
Tip 18	9	Total Distortion	Pop Rocket/Mindscape	AD	1910
Tip 19	2	Normality	Gremlin/Interplay	AD	1941
Tip 20	2	Warbirds	ICI	SI	1942

boeken & software nieuws

computercollectief — import en distributie van computerboeken & software — juni 1996

onze boeken top 20

1	Basiscursus Windows 95 NL	ACA	29,50
2	Windows 95 Resource Kit NL	ACA	149,50
3	Windows 95 Resource Kit UK	MIC	95
4	Windows NT 3.51 Resource Kit	MIC	349
5	MS Windows NT 3.51 Training	MIC	349
6	Programming Windows 95	MIC	95
7	MS Office 95 Resource Kit NL	ACA	125
8	Basiscursus DELPHI	ACA	29,50
9	Basiscursus Excel 5 NL	ACA	29,50
10	Word Developer's Kit, 3rd Ed.	MIC	95
11	Complete hb Windows 95 NL	ACA	109
12	MS Windows 95 Training	MIC	349
13	Basiscursus Word 7 NL	ACA	29,50
14	Sybex Cahier Excel 5 NL	SYB	15
15	Visual Basic Pr Gde to Win32 API	ZIF	99
16	Internet voor Dummies, 3de Ed	ADD	49,95
17	Practical UNIX / Internet Security	REI	89
18	Basiscursus Access 7 NL	ACA	29,50
19	PC Combicursus Office Pro 95	ACA	59
20	Windows 95 voor Dummies NL	ADD	49,95

België in EUROPE 2

Microsoft Flight Simulator 5.1 is al jarenlang de meest verkochte vluchtsimulator ter wereld. Sinds kort kunt u er ook mee naar België vliegen, een rondje boven Brussel maken, het Atomium bekijken en dan via Parijs en de Côte d'Azur naar Corsica.



Europe 2 Scenery — f 89,-

- 3 nieuwe landen: Frankrijk, Corsica, België en Luxemburg
- Brussel, Luxemburg en Parijs
- Beroemde attracties: De Eiffeltoren, Notre-Dame, Côte d'Azur, Atomium
- Meer dan 200 nieuwe vliegvelden
- Verbeterde scenery-technologie
- Met originele Jeppesen navigatiekaarten
- 90 ILS and Airport approach kaarten
- Handleiding in het engels, frans en duits

Europe 2	89
Europe I *(o.a. Nederland, Duitsland)*	89
Hong Kong Scenery	79

nog meer FS 5 uitbreidingen

Schiratti Commander	99
TOWER	129
FlightShop	119
MADRID Scenery	79

onze software top 10

1	Philips Media Encyclopedie	CD	299
2	Linux 6 CD Set April 1996	CD	49
3	CleanSweep 95	diskette	89
4	QEMM 8.0	diskette	159
5	Spectrum Encyclopedie	CD	149
6	Domus: Tuin Architect	CD	49,95
7	3D Garden Designer 2	CD	79
8	Edupakket 1	CD	39,90
9	3D Interieur	CD	99
10	MEGAPAK 5	CD	89,95

Nieuwe boeken



Windows 95

Microsoft Handboek Windows 95 NL	79,50
Leer u zelf Windows 95	49
Windows 95 Communication & Online SECRETS	89
Windows 95 Programming with Custom Controls	79
Optimizing Windows 95	79
Programming Windows 95 *Guide to the Windows 95 API by Charles Petzold.*	95
Windows 95 COMMON CONTROLS & MESSAGES API BIBLE	109
Windows 95 API HOW-TO	89

Windows NT en Linux

Using Windows NT Workstation 3.51	95
Networking Essentials	149
Microsoft Windows NT 3.51 Training	349
LINUX Secrets - incl Slackware 3.0	99

Visual Basic 4

Visual Basic 4 Superhandboek deel 2 *OLE, databases en controls*	135
Software Training Visual Basic 4.0	49,50
Werken met Visual Basic 4.0	69
Learn Visual Basic 4 Now *CD-ROM with working model of Visual Basic 4.*	79
Advanced Visual Basic 4 Programming	89
VB 4 Developer's Workshop	79
Visual Basic 4 API How-To	99
CD-ROM Visual Basic 4 Tutor	109

Visual C++, Delphi 2.0

Advanced **Visual C++** 4	95
Delphi 2 Programming Explorer	95
Delphi 2 UNLEASHED	119
Revolutionary Guide to Delphi 2	99

toepassingen

Access voor Win95 voor Dummies	49,95
CD-ROM Access 95 TUTOR	109
Hacker's Guide to **Visual FoxPro 3**	99
Paradox 7 Programming Unleashed	99
direct **Office voor Windows 95**	49,50
Basiscursus **PowerPoint** 7 UK	29,50
MS Project/Visual Basic Reference	59
Microsoft Handboek **Excel** 7 NL	109
Basiscursus **AutoCAD LT 2**	29,50
Macromedia AuthorWare 3	129
Microsoft Exchange Step by Step	59

JAVA

teach yourself Java for Mac in 21 days	79
Using Java, Special Edition	99
Java UNLEASHED	99
Java for C/C++ Programmers	89
Java Programmer's Library	99
Java Manual of Style	55

spel- en kinderboeken

Warcraft 2 Strategiegids	39,95
Windows 95 voor kinderen, deel 2	39,90
Mijn Eerste Krant	39,90

onze spel top 10

1	**Duke Nukem 3D**	CD	99
2	Command/Conquer: **Covert Operations**	CD	39
3	**Civilization II**	CD	99,95
4	**Command & Conquer**	CD	79
5	**FlightShop**	CD	119
6	**Schiratti Commander**	CD	99
7	**EUROPE I** scenery	CD	89
8	Command & Conquer/Warcraft 2 **toolkit**	CD	35
9	**Wing Commander IV**	CD	129
10	Championship Manager **DUTCH League**	CD	89

Nieuwe spellen

A.T.F - Advanced Tactical Fighters	119
Battleground: Waterloo	129
Bermuda Syndrome	119
CASINO DE LUXE	69
Connections	99
Conquest of the New World	99
The Dame Was Loaded	89,95
DUKE NUKEM 3D	99
Emergency Room	79,95
Sensible Golf	99
Silent Thunder	89
Speed Haste	89
SPUD!	99
Star Trek Deep Space Nine Harbinger	89
Super Stardust	79
Theme Park - classic	35
War College	99
WorldRally Fever	89
Zork Nemesis	99

Nieuwe software



professioneel

upgrade Borland C++ 5.0 Dev. Suite	658
Corel Visual CADD	799
Corel Graphics Pack	249
Corel CD Creator 2	799
PeopleScheduler version 3	349
Poser - Figure Design Tool	329
CUBASE for Windows 3.0 UK	897
Mathcad 6.0 Standard Edition	499
Quicken 5.0 Deluxe UK	229

Visual Basic Tools en OCXs:

VB Assist 4.0	479
Calendar Widgets	379
Data Widgets 2.0	379
Designer Widgets 2.0	379
True DBGrid	329

software voor thuis

3D Home Architect	199
Amsterdam Marihuana Guide	79,95
CNN Faces of Conflict	89
Critical Mass	129
Discover Astronomy	59
De eeuw van Vermeer	109
Escher Interactief	119
Garden Encyclopedia 2.0	89
Garden Problem Solver	149
PC Navigo 3.0 waterroute Nederland	295
Philips Media Encyclopedia	299
Print It! Deluxe	49,90
Sade Interactive (de zangeres)	79
Science Fiction Encyclopedia	79,95
TNN Outdoor BASS Tournament	99
Volcanoes, life on the edge	119
The Ultimate Einstein	109
De Wereld van Bloemen en Planten	99
WinSite CD-ROM 4-CD Set	49

Voor Kinderen

Pippi Langkous	99
Etch A Sketch	69,95
De Smurfen - de telesmurfer	99
Truckology	89
Max en Merel gaan naar de stad	99
Multimediale Vragenmaker	39,90
Toy Story Animated Storybook	119
Videoclips voor Kinderen	34,90

gratis catalogus

Onze *gratis* zomer 1996 catalogus komt eind augustus uit. U kunt hem met deze bon nu al bestellen.

☐ Stuur mij de gratis zomer 1996 prijslijst zodra deze in augustsus uitkomt

Naam ____________________

____

Straatadres ____________________

____

Tel/fax ____________________



Software Gids

Stuur naar: computercollectief, Amstel 312, 1017 AP Amsterdam of fax naar 020 - 622 6668

computercollectief

Al onze artikelen zijn verkrijgbaar bij:

computercollectief — Amstel 312, 1017 AP Amsterdam — 's maandags gesloten
fax postorders 020-6226 668 **website://www.comcol.nl**

of via een van de vele computercollectiefdealers in Nederland en België, waaronder:

F10 Boeken en Software, Oosterkade 9, **Groningen**, tel 050 - 3123451
Martello's Software Centre, Zijlweg 59, **Haarlem**, tel 023 - 5315505
CompartS computerboeken en software, Kapelstraat 51a, **Bussum**, tel/fax 035 - 6921800
Datarama, Diezerstraat 21, **Zwolle** (opent juli/augustus 1996)
Computerwinkeltje Mechelen, M. Sabbestraat 39, Mechelen **België,** tel 015-206645, fax:207332
Computerwinkeltje Brugge, Moerkerksesteenweg 241, Brugge, **België**, fax. 050 - 361655

Prijswijzigingen voorbehouden — verzendkosten *f* 7,50 — Alle prijzen zijn inclusief BTW

Nederlands distributeur voor o.a.: Academic Service, Apollo, Bullfrog, Dynamix, Electronic Arts, Gold Disk, Origin, Spectrum Electronic, Microsoft Press, Philips Media, Sierra

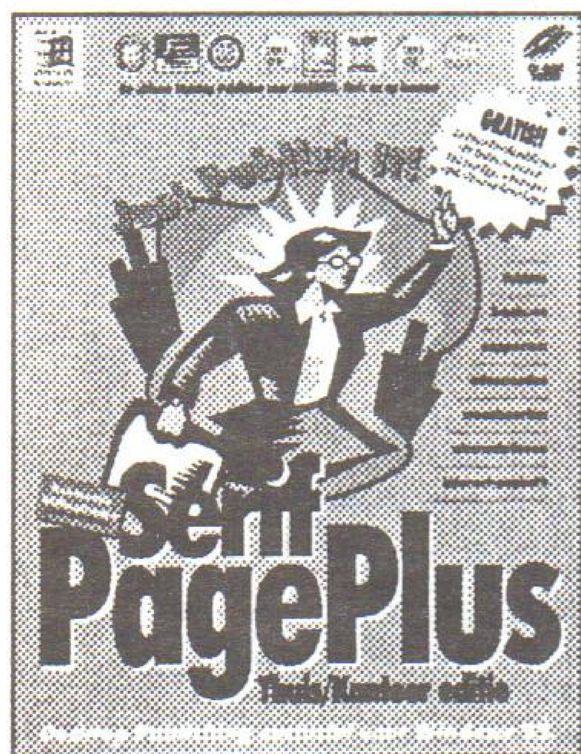
boeken & software extra nieuws

computercollectief import en distributie van computerboeken & software juni 1996

Nederlandstalig DTP-pakket voor Windows 95

Serif PagePlus CD-ROM NL 99

Bekroonde DTP-software exclusief voor Windows 95. Voor al uw nieuwsbrieven, etiketten, brochures, rapporten, folders, posters, wenskaarten, internet-pagina's. Inclusief 100 design wizards, 100 TrueType fonts, 1000 Clipart borders en 500 PhotoCD images.



dealeroverzicht

computercollectief

alle in deze advertentie genoemde artikelen zijn verkrijgbaar bij of te bestellen via onderstaande computercollectief-dealers:

AALSMEERDERBRUG: Luchtvaart Hobby Shop, Kruisweg 4 (alleen luchtvaartartikelen) **ALKMAAR**: Minicom PC, Verdronkenoord 34 **ALPHEN AAN DEN RIJN**: GOTO 10, Julianastraat 10 **AMSTELVEEN**: Boekhandel Blankevoort, Rembrandtweg 649 **AMSTERDAM**: Shipdata, Schipbeekstraat 42; Wilson, Utrechtsestraat, 72; Music Comer, Reigersbos 8; Zyztm Support Division Europe, Kuiperbergweg 19 **BEESEL**: RORO Computerware, Markt 5 **BEVERWIJK**: Fegal Computers, Beverhof 46 **BUSSUM**: **CompartS - computerboeken en software, Kapelstraat 51a** **DELFT**: Computershop Delft, Binnenwatersloot 34 **DEN BOSCH**: Elektronicaland BV, Pastoor de Kroonstraat 20 **DEN BURG**: PC-Tech Texel, Bernardlaan 2b **DEN HAAG**: Boekhandel Paagman, Fred. Hendrikstraat 217; Boekhandel Van Stockum, Venestraat 11 **DEVENTER**: Boekhandel Praamstra, Lange Bisschopstraat 41 **DUIVEN**: Zyztm Support Division Europe, Nieuwgraaf 27 **EDE**: Rijkens Computer Systemen, Max Planckstraat 24C **EINDHOVEN**: Boekhandel Frencken, Frederiklaan 1 B **EMMEN**: Budget Hard en Software, Wilhelminastraat 71 **ENSCHEDE**: Boekhandel Broekhuis, Marktstraat 12 **GOES**: IMHA Computers B.V., Kreukelmarkt 7 **GORINCHEM**: D+S Software, Jan Slauerhoffstraat 44 **GRONINGEN**: **F10 computerboeken en software**, Oosterkade 9 **HAARLEM**: **Martello's Software Centre**, Zijlweg 59 **HEEMSTEDE**: Horizon Hard-& Software, Raadhuisstraat 79 **HEERHUGOWAARD**: Computershop Heerhugowaard, Berckheidelaan 14 **HOORN**: Stumpel Computerwinkel, Kernweg 26 **KATWIJK**: Kantoorboekhandel Van den Berg, Achterweg 12 **KLAZIENAVEEN**: Computershop Media-Totaal, Langestraat 90a **LEEUWARDEN**: Frisicom Computers & Supplies, Ouddeelstraat 23 **LEIDEN**: Boekhandel De Kler, Nieuwe Rijn 45; Vlasveld Computers, Morsweg 21 **MAASSLUIS**: Palet Computers, Mesdaglaan 7 **MIDDELBURG**: Boekhandel Fanoy, Nieuwe Burg 22 **NIJMEGEN**: Kember Automatisering, Graafseweg 137 **OISTERWIJK**: Compu Winkel, Kerkstraat 85 **OOSTERHOUT**: Royal Computers, Werkmansbeemd 10 **OUDELANDE**: Brightlight Software, Lindestraat 24 **PAPENDRECHT**: A & C Automatisering & Communicatie, Veerweg 25 **ROOSENDAAL**: The English Computershop, Markt 66 **SCHIJNDEL**: Digi Shop, Markt 11a **SCHIPHOL OOST**: Skyways Computer Simulations, Building 144 suite 019 (alleen luchtvaartartikelen) **SCHOONHOVEN**: Boekhandel Niestadt, Kerkstraat 1 **SOMEREN**: Boekhandel Van de Moosdijk B.V., Wilhelminaplein; 7-8 **SPIJKENISSE**: Pacom Nederland, 't Plateau 30 **TERSCHUUR**: Vanessen Computers, Rijksweg 128 **TILBURG**: Boekhandel Gianotten, Beneluxlaan 59 **VARSSEVELD**: Visscher Electronica, Dames Jolinkweg 3 **VEENENDAAL**: Valleysoft, Kleine Katerstraat 3-3a **VEGHEL**: Vissers Computer Service, De Boekt 17 **VLISSINGEN**: Imha Computers B.V., Badhuisstraat 60 **WAGENINGEN**: Boekhandel Kniphorst, Hoogstraat 49 **ZAANDAM**: Van Ingen Zaandam, Westzijde 33 **ZWOLLE**: **Datarama - computerboeken & software, Diezerplein 21** (opent juli/augustus 1996)

(dealeraanvragen welkom)

Microsoft Press

CERTIFIED PROFESSIONAL officieel distributeur

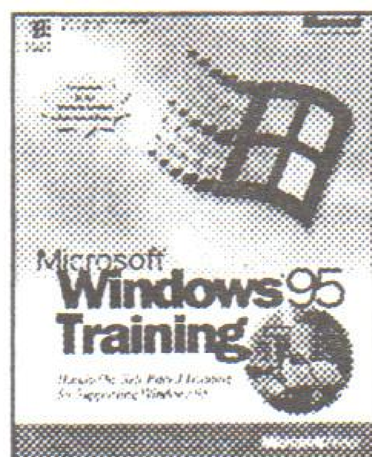
Windows 95

Reading on Windows and WOSA 79
Microsoft Official Curriculum

Microsoft Windows 95 Resource Kit, with CD-ROM 95
Technical guide to Planning for, Installing, Configuring, and Supporting Windows 95.

Microsoft Windows 95 Resource Kit NL Nederlandse Vertaling 149,50
Door Academic Service uitgegeven Nederlandse vertaling. Met CD-ROM. 1258 blz.

Microsoft Windows 95 Training 349



Hands-on, interactive preparation for Microsoft Certified Professional Exams. Two-volume self-paced workbook and a CD-ROM with lesson files and animation clips. 1200 pages

Microsoft Office 95 Resource Kit 95

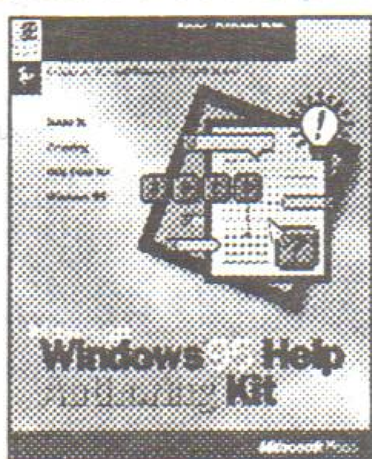


Technical resource for Installing, Configuring and Supporting Microsoft Office for Windows 95, Professional Edition. For support professionals and system administrators. 940 pages.

MS Office 95 Resource Kit NL 125
Nederlandse vertaling van Academic Service. Met CD-ROM. 901 blz.

More Windows 95 Step by Step 59

Windows 95 Help Authoring Kit 95



All the information needed to create online Help files for Windows 95 (also for 3.1 and NT 3.51). CD-ROM contains: Help Workshop (improved Help Compiler) and sample files. 328 pages.

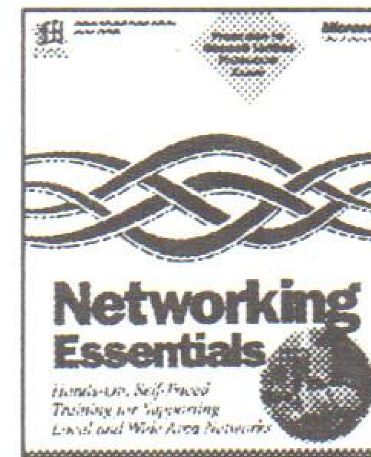
Windows NT

MS Windows NT 3.51Training 349
2 volumes + disks and Video-tape.

MS Windows NT 3.51 Resource Kit 349
5 volumes + CD. Technical information and tools for the support professional. For NT workstation and server. 3044 pages.

MS NT Resource Kit 3.51 Update 2... 79
Essential, new information exclusively for owners of the Microsoft Windows NT Resource Kit, Version 3.51. Includes CD-ROM

Networking Essentials 149



Official self-paced training on the fundamentals of current networking technology — a core requirement for certification as a Microsoft Certified Systems Engineer. Introductory price

Nieuw binnengekomen

Programming Windows 95 95
MS Visual Basic 4 Devel. Workshop 79
Learn Visual C++ Now 79
Hitchhiker's Guide to VB/SQL Serv . 89
Microsoft Exchange in Business 49
MS Exchange Step by step 59

Interactieve training CD

CD-ROM **Windows 95 Starts Here** 89
CD-ROM **Mastering Visual FoxPro** 219
CD-ROM **Mastering Visual Basic 4** 219



In-Depth, Interactive Training for Experienced Developers. Microsoft Official Curriculum. CD-ROM for Windows.

f 219,-

het meest actuele nieuws kunt u vinden op onze World Wide Web-catalogus, wekelijks bijgewerkt: www.comcol.nl

Escher op CD



Escher Interactief 119,90
De unieke werken van M.C. Escher op een interactieve manier tot leven gebracht. De CD-ROM bevat negen modules die elk een ander aspect van Eschers kunst onthullen. Zo bevat de module Galerie *alle grafieken en honderden tekeningen van Escher. In* Vlakverdeling *kunt u uw eigen Escher-achtige patronen ontwerpen en in de module* Escher-animaties *zijn 6 werken tot 3D leven gewekt.*
- Heel mooi! (vinden wij van computercollectief).

Encyclopedie van Philips Media



Interactieve Encyclopedie 299
De Nederlandse Multi-media encyclopedie. 120.000 artikelen en beschrijvingen. 1,5 miljoen hyperlinks; 30 minuten film- en videofragmenten; 3000 foto's en illustraties; meer dan 4,5 uur audio; bijgewerkt tot april 1996.
f 100,- (incl BTW) retour voor oude Encyclopedie.

Nieuw van *Bullfrog, Electronic Arts, Origin, Sierra en SSG*

nieuw! **Speed Haste** 89

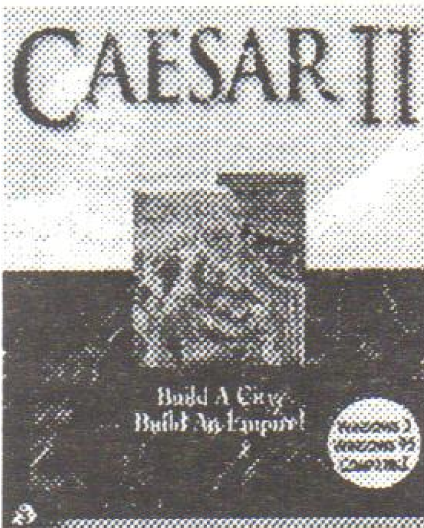


Speed Haste is een verslavend auto-race-spel met de volgende eigenschappen: 20 onafhankelijke auto's; 1 of 2 spelers, of 4 spelers op een netwerk; 8 verschillende circuits met schitterende graphics.

nieuw! **Ultimate Encyclopedia of Soccer** 79
nieuw! **EarthSiege 2** 89
nieuw! **Fast Attack** 79
nieuw! **Casino De Luxe** 69
nieuw! **A.T.F.** 119
Advanced Tactical Fighters. Het vervolg op US Navy Fighters
ABUSE 99
PGA European Tour 119
Wing Commander IV 129
CRUSADER: No Remorse 109
NHL 96 *Ultimate ice hockey experience* ... 119
FIFA Soccer 96 119
Psychic Detective 99
NBA LIVE 96 - basketball 109
The Need for Speed 109
Kies uit 8 verschillende zeer snelle auto's

SIERRA

nieuw! **Silent THUNDER** 89
3D ULTRA Pinball 69
Gabriel Knight 2: BEAST WITHIN 89
CAESAR II 79



Je bent de Gouverneur van een Romeinse provincie. Bouw je eigen Romeinse hoofdstad. Met on-line multinedia gegevens over de geschiedenis van het Romeinse Rijk.

Borland C++ Development Suite 5.0

Borland C++ 5.0 Develop. Suite 999
upgrade **Borland C++ 5.0 D.S.** 658

De nieuwe Borland C++ Development Suite 5.0 voor Win95/NT is ontworpen om tijd te besparen op het hele ontwikkeltraject. Voor het eerst kunt u naadloos 32- en 16-bit-code bewerken en compileren, automatisch bugs opsporen en version control toepassen, allemaal vanuit één enkele geïntegreerde omgeving. Andere belangrijke eigenschappen: visueel -'point-and-click'- installatieproramma's maken, de snelste C++-compiler, 32&16-bit OWL 5.0, MFC library compilatie, volledig programmeerbare IDE, intuïtieve Visuele Database Tools, en de beste ANSI/ISO-implementatie van C++.



computercollectief

alle prijzen in deze advertentie zijn inclusief BTW tenzij anders vermeld
computercollectief — amstel 312 — 1017 AP Amsterdam — fax 020 - 622 6668

Touché, the adventures of the fifth musketeer: oplossing.

Waarschuwing: door het spel alleen te spelen volgens de oplossing zal zeer veel van de humor je ontgaan. Gebruik hem daarom alleen als je vastzit, anders is het echt zonde van het spel. Onderzoek alles grondig, anders kan het zijn dat bepaalde dingen niet lukken (een voorbeeld hiervan is de "meloenkwestie" in St.Quentin).

Rouen: zorg dat je de zilveren munt van Henri lospeutert. In de kamer aangekomen onderzoek je de vloer in de buurt van het "toilet" en haal je een franc uit het vrijgekomen gat. Buiten recruteer je Henri en geef je hem opdracht hertog de Peuple's lijk in zijn zak te stoppen. Een zak hangt aan een touw, met je dolk snij je het touw door en word je naar Juliette gecatapulteerd. Bij Juliette onderzoek je de bloemen, pak je de zakdoek en verlaat je de kamer aan de rechterzijde. Weer op straat ontdek je een op de stenen liggende hamer waarmee je de ladder stukslaat. Pak de gebroken ladder op (met deze gebroken ladder klik je op het balkon onder Juliette's raam en kun je terug naar Juliette). In het hoofdkwartier zoek je tot je het kookrooster hebt, pak je een meloen uit de fruitschaal en neem je een blanco stuk papier, dit laatste houd je in het vuur van de kaars.

Bij de kleermaker haal je naald en draad op. Bij de souvenirwinkel koop je een plastic miniatuurtje dat je bij de smid op het aambeeld stuk kunt laten slaan. Van de broeder in de kathedraal krijg je een notitie m.b.t. heropening van de kathedraal. Wanneer je met de smid praat krijg je locatie St. Quentin erbij, koop bij hem ook de tang en neem het hoefijzer mee. Van de kapitein der musketiers krijg je een pas. Met de tang pak je bij Davinci de sleutel en met die sleutel open je het hek. Bij de heks pak je de rotte banaan. Vertrek naar St.Quentin en je zult stranden bij een herberg.

Herberg: geef broeder Avé de notitie om hem wat spraakzamer te maken (locatie Amiens erbij) en overnacht hier.

Amiens: bij de smid koop je een flesje onwelriekende vloeistof (onder pot paarse verf). Bij de schoenmaker pak je een paar sandalen die je repareert met de naald en draad. In het klooster pak je de zeep en de pij, wanneer je deze aantrekt kom je de kapel niet in en laat Henri het ook maar eens onverrichterzake proberen.

St.Quentin: om langs de vervelende wachtposten te geraken gooi je de meloen in de rivier. In de herberg bestel je brandy voor de officier, krijg je van die officier een speelkaart, geef je Dumas de zakdoek in ruil voor een gedicht en verlaat je de herberg. De dankbare herbergier geeft je dan een oude fles wijn.

Parijs: hier draait het erom Darcy tevreden te stellen met de banaan en de ratsaté. De ratsaté krijg je als volgt: geef de oude fles wijn aan de wijnhandelaar = wijn, geef de wijn aan de mandenmaakster = krukje, geef krukje aan de bakker = brood, geef brood aan de kaasmaker = kaas, geef kaas aan de ratsaté-verkoopster = ratsaté. Dankzij Darcy kom je bij het Louvres, van de secretaris krijg je een invitatie-brief voor Juliette. Bij de kathedraal pak je een plakaat en bevestig dit aan de gebroken ladder.

Rouen: schuif de invitatie-brief onder de deur door om van haar lastige vader af te komen. Geef het gedicht aan Juliette: nog is ze niet tevreden, maar wel mag je nu het flesje parfum meenemen. Gebruik de zeep op de schandpaal om de heks te bevrijden en geef haar dan het flesje parfum, van de heks krijg je als dank een drankje.

St. Quentin: ga naar de kerk (maak hier kennis met Louis de Guise) en verzamel: altaarkleed, kruis en kandelaar. Deze laatste bekijk je in je inventory = kandelaar + kaars.

Amiens: in het klooster pak je wederom de pij. Geef pij, sandalen en kruis aan Henri en laat hem de klok luiden in de kapel. Bezoek de 3 cellen en stuur Henri opnieuw naar de klok als de monniken terugkeren. In de cel van de moordenaar vind je een brief in de zadeltassen, in het kussen (opensnijden met je dolk) vind je het felbegeerde testament. Ga nu naar Rouen, maar hoe anders zal het aflopen. Je valt in een hinderlaag van een struikrover en de enige manier om hem tevreden te stellen is hem het testament te geven. Klim op het kruispunt keer op keer opnieuw in de boom teneinde het horloge in de wacht te slepen.

Rouen: in de herberg stop je het altaarkleed even in de soepketel. Ga naar het hoofdkwartier en spreek met d'Artagnan (die voorheen zijn mond niet opendeed), spreek met de kapitein over het zesde regiment en hun locatie, spreek voor de schietoefening met Atoff. Met een musket schiet je zodanig dat de kogel ricocheert van de kathedraal naar de souvenirs van de niet zo geliefde souvenirverkoper (ga kijken en zie dat het mis was). Geef Atoff de restanten van de kathedraalminiatuur en je krijgt je certificaat, met het certificaat ga je weer naar de kapitein = locatie Le Mans.

Le Mans: bij de smid pak je een reistijdschema en de emmer. Bij de bloemisterij pak je buiten een bos bloemen. Bij de wapensmid vul je de emmer met heet water uit de trog en voeg je de inhoud van het flesje toe, geef het geheel aan de wapensmid en als dank mag je nu wel een vijl pakken. In de kerk ga je de biechtstoel in en neem je de gokverslaafde de biecht af. Dankzij hem en de priester kom je te weten dat de bloemisterij een gokhal herbergt. Van de kaartspeler in de herberg krijg je het wachtwoord voor de gokhal. Gebruik het wachtwoord bij madame Fleur.

Bij de gokkers toon je de linkerspeler de gemerkte speelkaart, van deze speler krijg je nu het wachtwoord voor het bordeel, gebruik dit wachtwoord bij madame Fleur en zij brengt je bij Fifi. Onderzoek bij Fifi de laarzen onder het gordijn en je ontmoet een oude bekende. Er gebeurt nu van alles en wat je ook zegt of doet, je belandt uiteindelijk bij de struikroversbende, geboeid en wel. De waarzegster stuurt je op pad om te roven, geef haar het tijdschema en het horloge en je krijgt het testament terug.

Amiens: bij de smid stop je de bos bloemen in de bus met paarse verf.

Rouen: geef Juliette de bos bloemen en zij zal je nu naar de kanselier brengen. De kardinaal gooit weer eens roet in het eten en van de kanselier krijg je je volgende opdracht. Terug naar Rouen en haal in Juliette's kamer de kousen op (zitten in de kist), onderzoek de deur van het hoofdkwartier = locatie Le Havres erbij, ga naar DaVinci en schop eens voor de aardigheid tegen de emmer (niet schrikken). Maak hier de kousen vast aan het wiel.

Le Havres: ook van de kapitein krijg je een opdracht. Stop het in soep gedrenkte altaarkleed in het gat van de boot, hak het touw door met je degen en neem het touw mee. Dankzij je geïmproviseerde peddel vaar je naar de overkant, waar een slot op een hek je de doorgang verspert.

Rouen: bezoek de kathedraal waar de restauratiewerkzaamheden klaar zijn. Wanneer de kardinaal weg is, onderzoek je de collectebus en verbind je het touw met de linkerpilaar onder de toorts. De kardinaal neemt nu de verkeerde beenderen mee. Pak het stuk metaal van de doodskist.

Le Havres: terug naar het slot op het hek, klik de kaars op je dolk, klik de dolk met kaarsvet op het slot. Bij de Engelse soldaten kies je laatste spreek-optie. Bestel bij de serveerster een menu, onderzoek dit in je inventory = defensieplannen van de Engelsen. Van een der soldaten krijg je een formule, ga terug naar de kapitein en overhandig de defensieplannen, je ontvangt de sleutels van het hoofdkwartier in Rouen.

Rouen: met de sleutelbos open je de deur van het hoofdkwartier en binnen haal je de Franse vlag op. Bij DaVinci bevestig je de vlag aan de mast en het metalen plaatje op de pijp.

St. Quentin: geef de smid de formule, pak nu de emmer met kolen en houd ze in het vuur voor hete kolen.

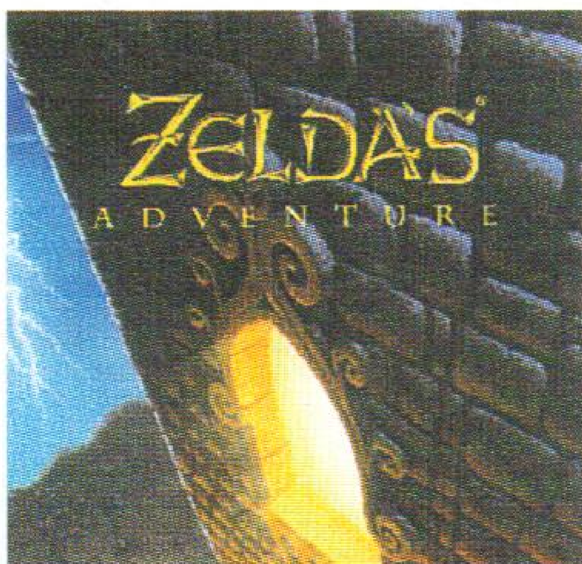
Rouen: bij DaVinci gooi je de hete kolen in de boiler en draai je de kraan open. Om bij het kasteel te geraken haal je respectievelijk de volgende hendels over: big, oily, oily, red, big.

Finale: probeer de deur te openen en laat Henri vervolgens de wachter de invitatie tonen. Binnen geef je het drankje aan Juliette, een uiterst overtuigend laxeermiddel. Trek aan beide neuzen van de standbeelden. Gebruik je degen om de ketting te pakken te krijgen en verbind deze aan de haak, gebruik de ketting/haak op de volgende val. Luister aan de deur en ga binnen, lees wat boeken en laat dan de wachter aan jou het horloge zien. Bekijk alvast de flesjes rechts om het vervolg beter te snappen. Pak het krijtje van de vloer en verander wat in het toverboek op de tafel door er wat bij te schrijven... Touché!!!
Eind goed, al goed (tenminste voor Henri).

Peter Postma.

ZELDA'S ADVENTURE

Softwarehuis: Nintendo.
CD-I.
Afstandsbediening, Touchpad.
Aantal spelers: 1.
Spraak en schermteksten: Engels.
Handleiding: Nederlands, Engels, Frans, Duits.
Richtprijs: 79,95





Alweer een avontuur in de serie, die Nintendo uitbrengt, rond de figuren Zelda en Link. Dit keer de beurt aan Zelda om op pad te gaan en Link te bevrijden.
Het spel is een actie-RPG dat is uitgevoerd zoals veel Japanse spellen in dit genre. Je kijkt in vogelperspectief neer op het speelveld; iets schuin van boven om een 3-D effect te verkrijgen. Je loopt van veld naar veld (dus geen scrollend scherm) en in de velden moet je vechten, puzzels oplossen en kleine opdrachten uitvoeren. De hoofdopdracht is het verzamelen van 7 magische sterrenbeelden en deze in 7 daarvoor bestemde altaren te plaatsen.
Zoals gebruikelijk bij een RPG heb je een inventory waar je spullen kunt opslaan en maak je gebruik van magie en diverse wapens. Tijdens het spel kom je locaties tegen waar je items kunt kopen of verkopen en soms tips kunt krijgen. Voor het kopen van items heb je geld nodig en dit verdien je o.a. met het leveren van gevechten tegen de diverse monsters. Bij de gevechten is ook een tikkeltje strategie noodzakelijk, want je hebt in het begin van het spel b.v. slechts 3 levenshartjes, ook als je er onderweg 5 of 10 opraapt. Ga je dood, dan houd je de items en het geld dat je hebt verzameld, maar je begint bij de startpositie van het veld waar je leven ophield. Verder in het spel doolhoven, verborgen doorgangen, deuren (sleutels verzamelen) en andere zaken om je lekker lang bezig te houden.

Zoals gebruikelijk bij de spellen van Nintendo weinig opzienbarends. Gewoon goede graphics, goed geluid en soms een prettig achtergrondmuziekje. De bediening is goed met een joypad, maar wat lastig met de afstandsbediening. Dit is bekend bij de CD-I speler en ligt niet aan Nintendo. De spelsituatie kan bewaard worden tijdens het spel. Hiervoor zijn 3 'slots' aanwezig in een menu.
Het spel heeft 'automapping' met aparte kaarten voor de bovenwereld en de zeven onderwerelden die het spel rijk is.







De spelkwaliteit is heel redelijk en je hebt het spel niet snel uit. De prijs is dus ook schappelijk.

Ik ga nog even op een runensteentje liggen; kijken wat er gebeurt.

Alfred.

BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	7

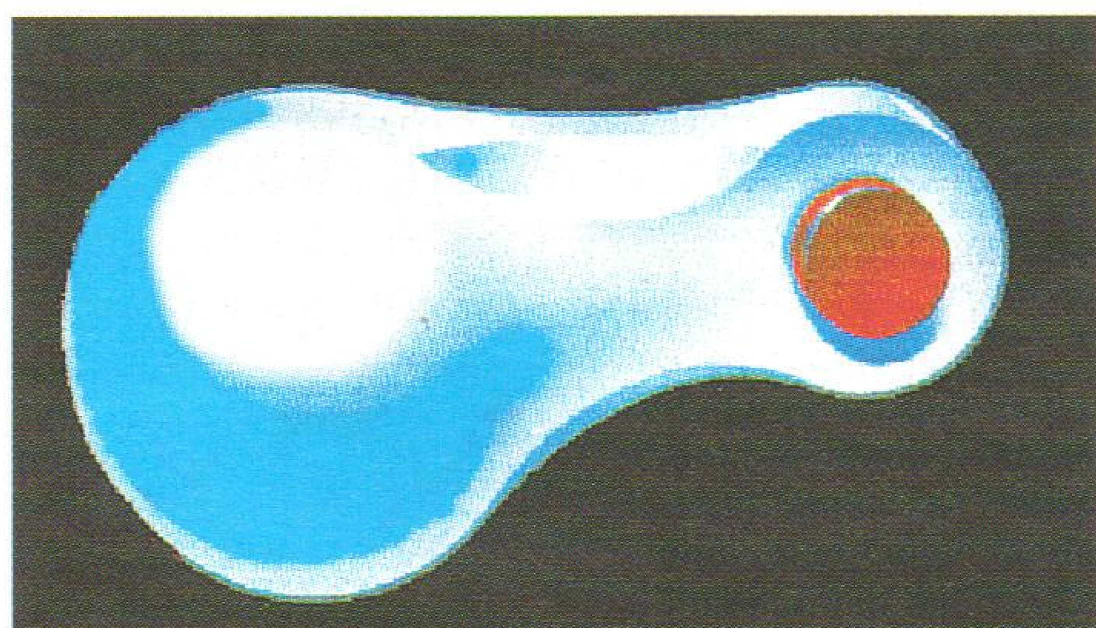
Beschikbaar gesteld door MVSP.

WIZZARD PINBALL CONTROLLER

Fabrikant: Thrustmaster.
Min. 80486DX, min. 4Mb., DOS 5.0+, Windows 3.1/95, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
IBM compatibele gameport (in staat om 2 joysticks op één gameport connector aan te sluiten).
Richtprijs: FL. 98,=.

Bij de pinballcontroller wordt de 'flipperkast' ROYAL FLUSH geleverd. Zie Software Gids nr. 35 voor de recensie en de technische specificaties.

Het verhaal is eenvoudig. Je sluit de flippers aan op de gameport en plaatst de flippers aan de zijkanten van het toetsenbord. Nu kun je dus flipperen met echte drukknoppen i.p.v. met de SHIFT-toetsen van het toetsenbord. Staand flipperen behoort nu ook tot de mogelijkheden.

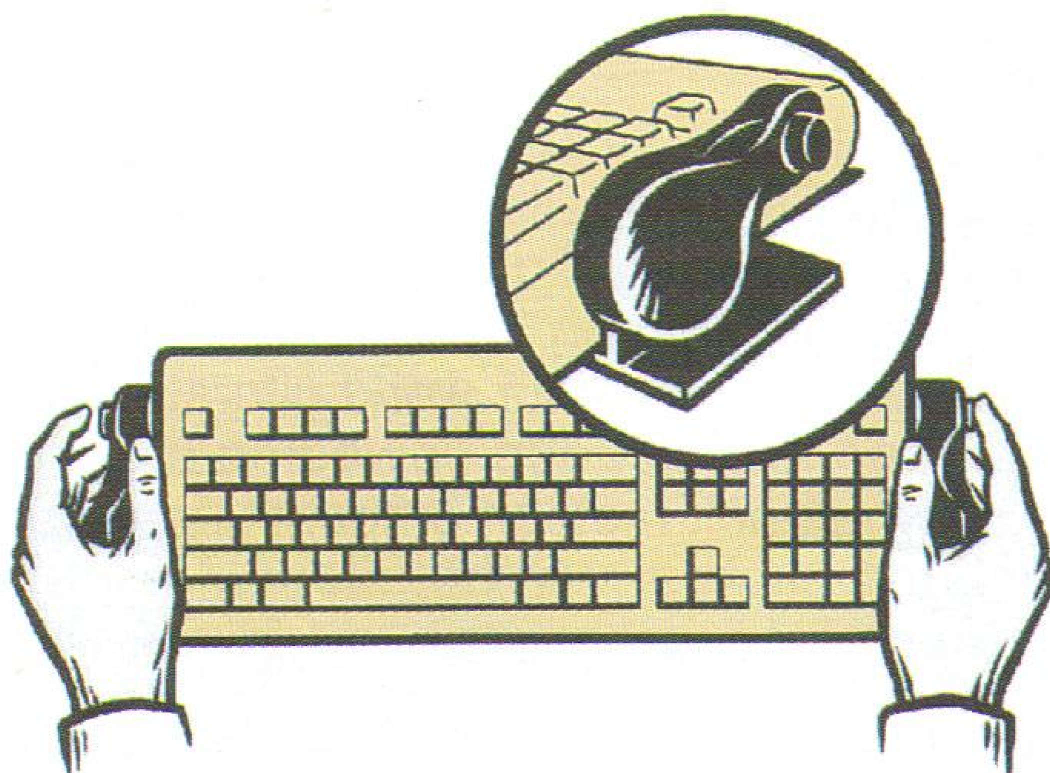


Op het flipperspel zelf hebben de knoppen geen invloed. Het is gewoon een leuk speeltje voor de flipperfanaat die z'n PC voornamelijk als flipperkast gebruikt en ook dusdanig heeft opgesteld.

Leef je maar uit. Ik ben een liefhebber van het flipperspel, maar dit gaat mij net iets te ver.

Alfred.

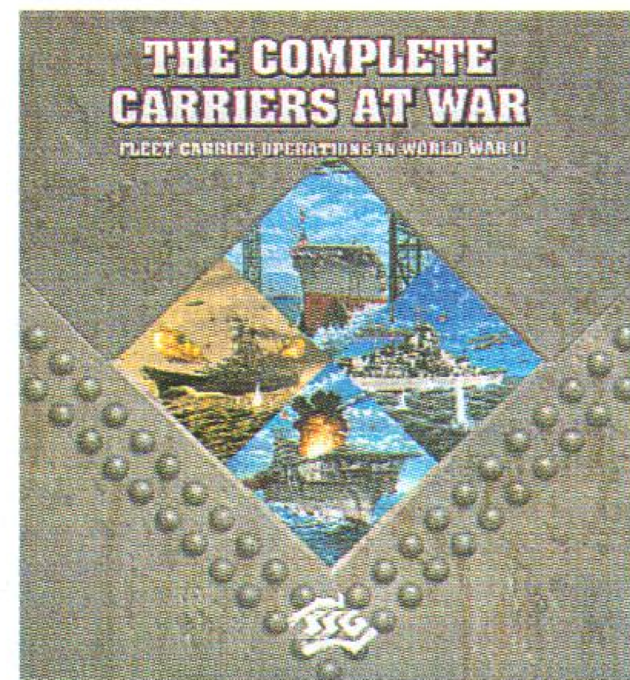
Beschikbaar gesteld door D+S Software.



THE COMPLETE CARRIERS AT WAR

Softwarehuis: S.S.G.
Min. 80386DX/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.
AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 108,=

Aanbevolen: 80486DX processor.



Dit verzamelpakket bevat Carriers At War 1 en 2, Carriers At War Construction Kit en nieuwe Europese scenario's, waardoor het totaal aantal scenario's op 32 komt. Bij de software op CD-ROM een fraaie handleiding en full-color bladen met daarop kaarten van de 32 scenario's. De recensies van Carriers At War 1 en 2 kun je vinden in respectievelijk Software Gids nr. 16 en 27.

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

THRUSTMASTER FORMULA T2: stuurwiel en pedalen.

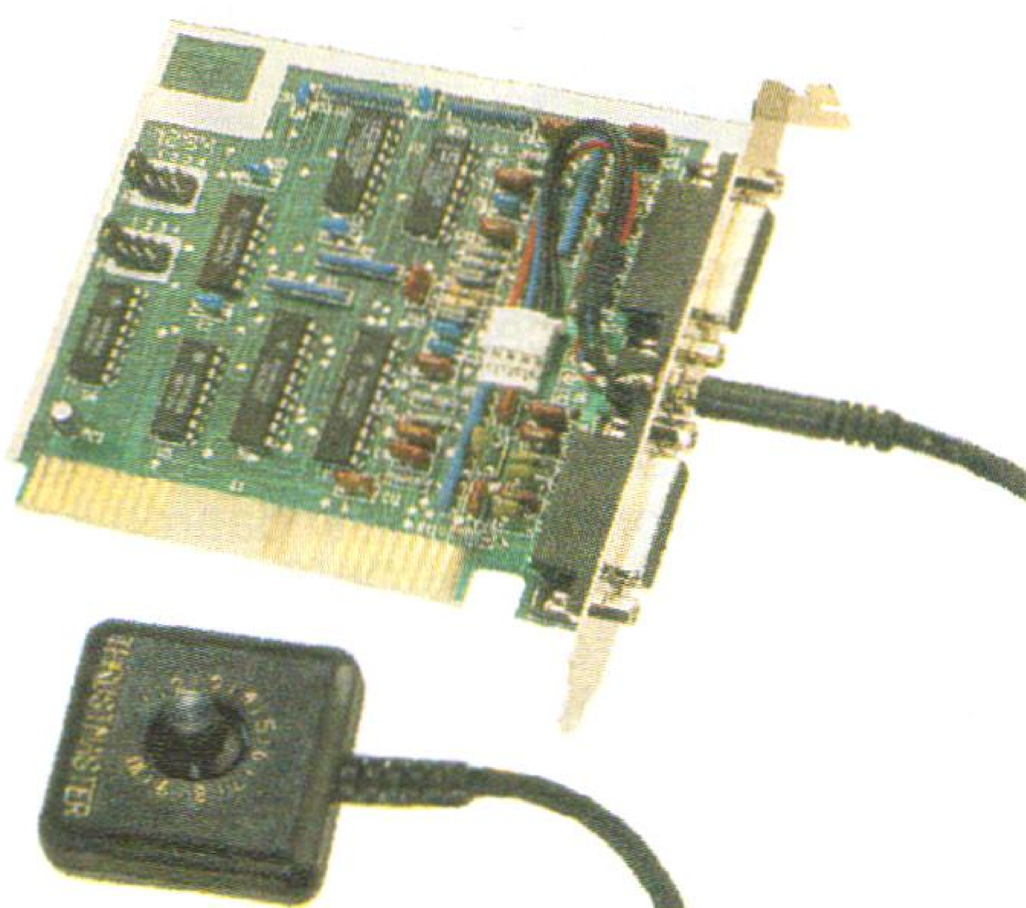
Fabrikant: Thrustmaster.
Richtprijs: FL. 299,=

In de enorme doos van deze Thrustmaster hardware-uitbreiding zitten een stuurwiel en een set voetpedalen om gebruikt te worden bij racespellen. Op de foto kun je goed zien hoe alles eruit ziet. Wat op de foto niet wordt getoond, is dat de set gekoppeld moet worden met snoeren en dat het snoer van de pedalen bij veel gebruikers te kort zal zijn. Ik kon, op mijn PC en op mijn bureau, niet voorkomen dat het snoertje van de pedalen regelmatig in de clinch lag met het gaspedaal van de pedalenset (stuktrappen van het kabeltje was een fluitje van een cent). Dit kwam bij mij omdat het snoer aan de rechterkant uit de eenheid komt, mijn computer aan de linkerkant op m'n bureau staat en het snoer te kort was om via de achterkant van m'n bureau naar de computer te leggen. Wie z'n computer dus rechts heeft staan zal minder problemen ondervinden, al was het gewoon beter geweest als het snoer een half metertje langer zou zijn en met een connector aan beide zijden van de pedalen-unit gekoppeld kon worden.

De pedalen staan op de grond, en wie een gladde ondergrond heeft (b.v. parket) kan de unit voorzien van enkele zuignappen, die zijn bijgeleverd. De stuurkolom moet, met 2 klemmen, op de tafel- of bureaurand worden vastgeklemd. Ook hier kan een gladde ondergrond zorgen voor enig schuiven in de hitte van de strijd en daarvoor zijn enkele zelfklevende dopjes bijgeleverd om dit verschuiven te minimaliseren of geheel te voorkomen. Het stuurwiel wordt los geleverd en moet met een schroef op het stuurhuis bevestigd worden. Staan beide onderdelen op hun plek (voor het toetsenbord zal meestal geen ruimte meer zijn, of je moet een heel groot bureau hebben) dan moeten beide apparaten met elkaar gekoppeld worden en vervolgens met de game-poort van de computer verbonden worden.

GAME CARD

Aan deze gameport worden nogal wat eisen gesteld. Zo moet deze -net als bij de flipper units- geschikt zijn om 2 joystick te besturen via één poort. Kan een poort van een audiocard of een I/O poort dit, dan is de kans vrij klein dat het apparaat goed zal werken. Er wordt nogal veel gevraagd van de gameport, en de gemiddelde uitvoering werkt met slechts 1 chip die alle signalen moet verwerken. In de praktijk kan deze ene chip de beide joystick- opdrachten niet goed aan. Het is dan ook sterk aan te raden om bij dit apparaat (maar geldt ook voor andere stuurwielen en geavanceerde flightsticks) een speciale gamecard aan te schaffen.



Wij hebben voor deze FORMULA T2 de ACM Game Card, eveneens van Thrustmaster, gebruikt. Voor deze kaart heb je een vrij 8- of 16-bits ISA-slot nodig en moeten alle andere gameports uitgeschakeld worden. De kaart heeft 2 gameports, die beiden geschikt zijn voor het aansturen van 2 joysticks. Verder wordt deze kaart geleverd met een externe calibrator, waarmee het apparaat, bij diverse spellen, op de snelheid van de processor in de computer aangepast kan worden. Bij de kaart krijg je een diskette met diverse stukjes software en drivers voor calibratie, aanpassingen, testen en onderzoeken van joysticks, poorten e.d. Voor het gebruik van deze kaart met de T2 stuurinrichting of met een gemiddelde joystick zijn de calibratieknop en de software niet nodig. Deze gamecard kost ca. FL. 89,=.

MEER DAN 3 SPELLEN

De stuureenheid is in principe ontworpen voor gebruik met de programma's INDY CAR RACING en NASCAR RACING van Papyrus en F-1 Grand Prix 2 van Microprose. Ik heb getest met de spellen van Papyrus (Microprose was tijdens deze test nog steeds niet klaar met deel 2 van F-1 GP) en dat werkte vlekkeloos. Bij de installatie van deze programma's is het gebruik van deze stuureenheid voorbereid, en in het 'joystickmenu' kun je het stuurwiel dan ook calibreren op de x-as van joystick 1 en het gas- en rempedaal op de y-as van joystick 2. Voor de versnellingen kun je kiezen uit een kort pookje op het dashboard of uit 2 knoppen. Met deze laatsten wordt het schakelen in een F-1 wagen enigszins benaderd, daar deze wagens geen gebruik maken van een versnellingspook.
Daar ik zelf eigenlijk alleen rijd met NEED FOR SPEED was het een teleurstelling dat de unit alleen met bovengenoemde 3 spellen werkt, maar enig zoekwerk in Compuserve gaf ook hiervoor een oplossing. Bij het pakket zit namelijk een losse connector waarover in de documentatie (althans bij mijn pakket) met geen letter wordt gerept. Sluit je deze connector echter aan op het snoer dat naar de gameport op de computer gaat, dan kunnen met NEED FOR SPEED -en met enkele andere racespellen- ook de stuurinrichting en de pedalen gebruikt worden. Het calibreren gaat dan wel niet erg netjes (veel gebibber, bij THE NEED FOR SPEED de Tab-toets gebruiken bij de keuzes in de menu's) maar het rijden gaat probleemloos.

RIJDEN MAAR....

En dan eindelijk achter het stuur en op de pedalen. Bij de spellen van Papyrus zijn prestaties mogelijk die met het toetsenbord, de muis of een joystick absoluut niet haalbaar zijn. Het stuur werkt uiterst nauwkeurig en een geringe beweging aan het stuur wordt ook meteen omgezet naar een minieme uitdraai van het stuurwiel in de wagen. Het sturen gaat wat zwaar (het Lada- gevoel van mijn eerste auto van vele jaren geleden kwam weer even boven borrelen) en wie stuurbekrachtiging gewend is moet zich even aanpassan. Ook de beide pedalen werken zeer nauwekeurig maar ook deze moeten flink aangeraakt worden. Helemaal leuk is het schakelen met de pook. Deze is dusdanig geplaatst dat je je handen niet van het stuur hoeft te halen. Even met een vinger de pook op- of neerdrukken (dit gaat gelukkig niet zwaar) en de wagen schakelt op of terug. Schakel je met de beide knoppen, dan moet je wel een hand van het stuur halen, want schakelen op het stuurwiel zelf, zoals bij F-1 bolides, zou waarschijnlijk een kostbare grap geweest zijn en het apparaat is al duur zat.



Ook bij THE NEED FOR SPEED was het rijden een genot, al gaat het sturen bij dit spel iets minder soepel dan bij de andere 2 titels. Al met al is het rijden bij dit spel met deze stuureenheid ook veel leuker dan op de 'klassieke' manier.

DURE HOBBY

Zeker als je nog geen echte gamecard hebt is de aanschaf van deze hardware een dure liefhebberij. Je zult er dan ook alleen echt lol van hebben als je veel rijdt, en dan ook nog liefst met meerdere spellen. Op het korte kabeltje na krijg je degelijk materiaal voor je geld en goede documentatie.
Ik heb genoten, maar dat was van korte duur. Op mijn PCI-machine zitten slechts 4 ISA-sloten die alle 4 bezet zijn. Ik moest dus een andere kaart verwijderen voordat ik de gamecard kon installeren en dan wordt het rijden minder aantrekkelijk als je eerst de kast moeten openmaken voordat je gas kunt geven. Kun je een gamecard permanent installeren, dan zul je ontdekken dat deze veel beter presteert dan de gameport op de I/O kaart of de gameport van een geluidskaart (ook met andere spellen en simulatoren). De aanschaf van zo'n gamecard kan ik dan ook aanbevelen als je veel vliegt of rijdt met geavanceerde software en dito besturingseenheden.

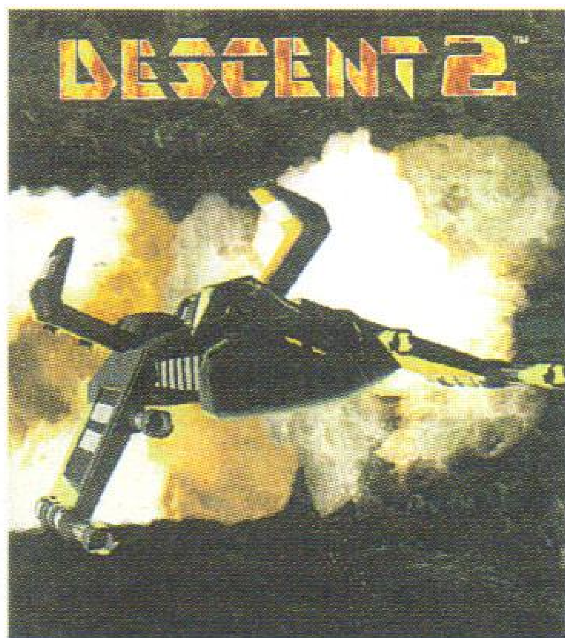
Alfred.

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

DESCENT 2

Softwarehuis: Parallax.
Min. 80486DX/50Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, VGA, SVGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1-8.
Sound Blaster 16-bit en compatibele geluidskaarten met General Midi ondersteuning.
Richtprijs: FL. 79,=

Aanbevolen: Pentium processor en 16Mb. geheugen. Bij installatie onder Windows95 is 16Mb. geheugen noodzakelijk.
Het programma ondersteunt Thrustmaster, Gravis, Logitech, CH en Microsoft joysticks en joypads. Tevens worden VR-sets, zoals Forte VFX-1, CyberMaxx, Virtual I/O, i-Glasses en 3D Max ondersteund.
2 spelers kunnen spelen via een (nul)modem; meerdere spelers via een IPX compatibel netwerk.



Deel 1 van dit spel is beschreven in Software Gids nr. 31. Descent 1 was toen nog alleen in VGA, maar verder werd het spel de hemel in geprezen. Vooral het gehele 3-D gebeuren bij dit spel was, en is, schitterend. We vliegen namelijk in zeer wendbare toestellen en dit resulteert in zeer lastig, maar leuk vliegwerk. Regelmatig vlieg je ondersteboven over het plafond of hang je in een hoek van 90 graden langs een wand. Alle tussenstanden zijn uiteraard mogelijk en kom je regelmatig tegen, ook als je goed stuurt.

Bij deel 2 krijgen we 6 verschillende werelden, 30 levels, 30 soorten vijanden en 10 wapensystemen. Het beeld is uitgevoerd in 320x200 VGA en verder in SVGA 640x400, 640x480 of 800x600. Hoe hoger de resolutie, hoe sneller de processor moet zijn. De beelden zijn wat minder indrukwekkend



dan b.v. bij Duke Nukem 3-D, maar het spel kan gewoon niet stuk. Net als bij deel 1 veel uitdaging, spanning, en volop afwisseling. DESCENT 2 is dus weer een topspel. Opvallend detail: de vijanden zijn zeer slim. Ze vallen aan als je even niet oplet, maar trekken zich onmiddelijk terug of zoeken dekking als jij het vuur opent. Schiet je niet meteen raak, dan kun je het schudden en is de vijand verdwenen. Wie van de jacht houdt kan volop genieten. Je moet de tegenstanders continue achtervolgen voor je ze kunt uitschakelen.

Alfred.

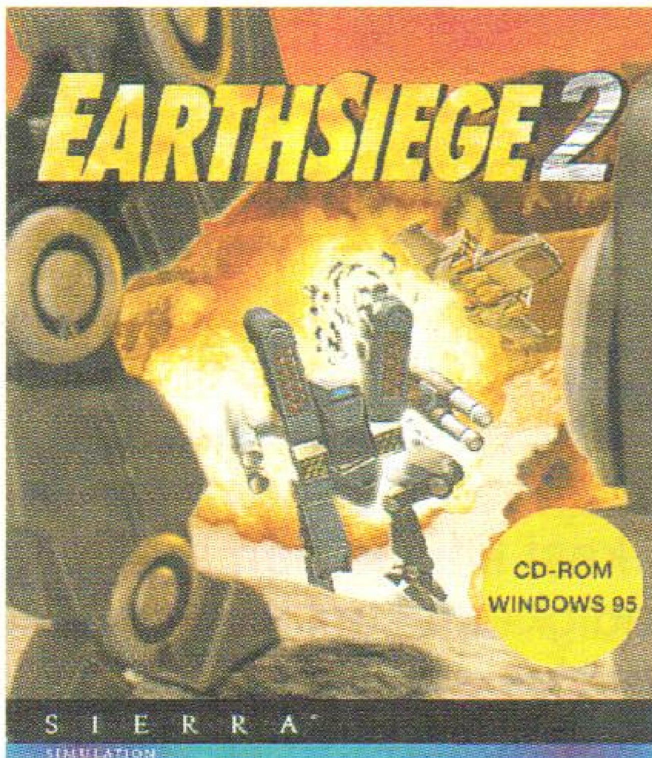
BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

EARTHSIEGE 2

Softwarehuis: Sierra.
Min. 80486DX/66Mhz., min. 8Mb., Windows 95, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster en compatibel.
Richtprijs: FL. 89,=

Aanbevolen: Pentium processor, PCI-bus videokaart met 2Mb. geheugen en Windows accelerator, 4x speed CD-ROM drive, muis + joystick.

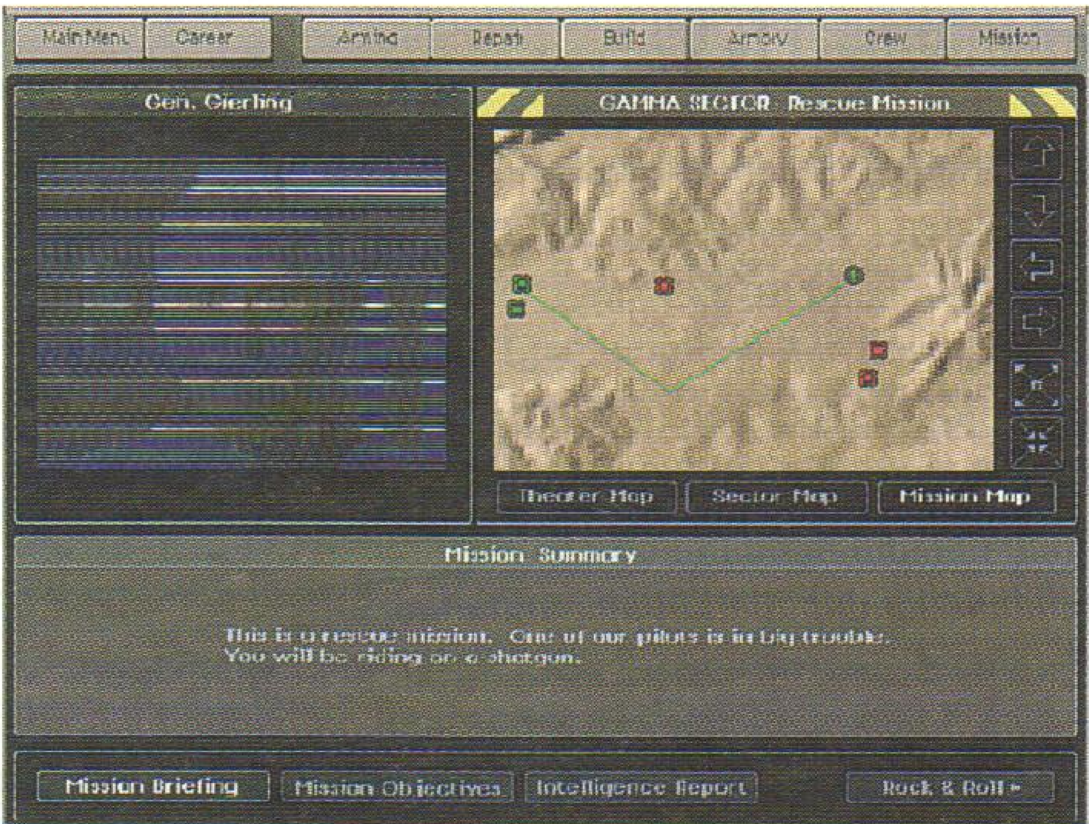


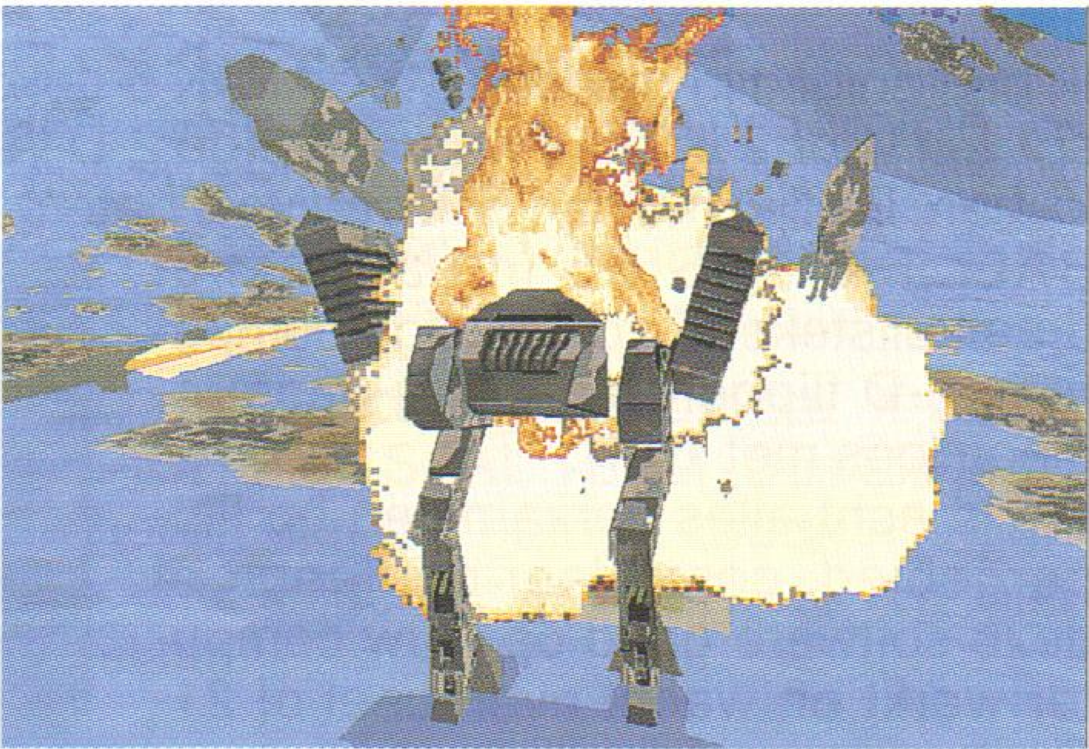
Deel 1 beschreven in Software Gids nr. 30 en voor deze opvolger geldt vrijwel hetzelfde als bij DESCENT2: nu ook weergave in SVGA (640x480) en eigenlijk verder weinig verschillen. Wel is het jammer dat dit deel alleen met Windows 95 te gebruiken is. Deel 1 was uitstekend en deel 2 is dit ook, al had de documentatie wat uitvoeriger kunnen zijn.

Is bij DESCENT 2 de uitdaging het sturen met het vliegtuig, hier ligt het zwaartepunt op de besturing van de robots. Je moet namelijk de looprichting en de snelheid aangeven met keyboard of joystick, het richten (van de draaibare cockpit van de 'Herc") en het vuren gebeurt met het keyboard. Dan blijft er nog een 15-tal toetsen over, dus 3 handen zijn aanbevolen. Heb je die niet, dan is het hele gebeuren lekker lastig. Het spel heeft ruim 50 missies, 9 robots en voldoende variatie.

Wat sfeer en strategie aangaat is MECHWARRIOR 2 (zie Software gids nr. 34) iets beter, maar de verschillen zijn klein. Ben je dus liefhebber van dit genre, dan zou ik dit spel maar niet overslaan.

Alfred.

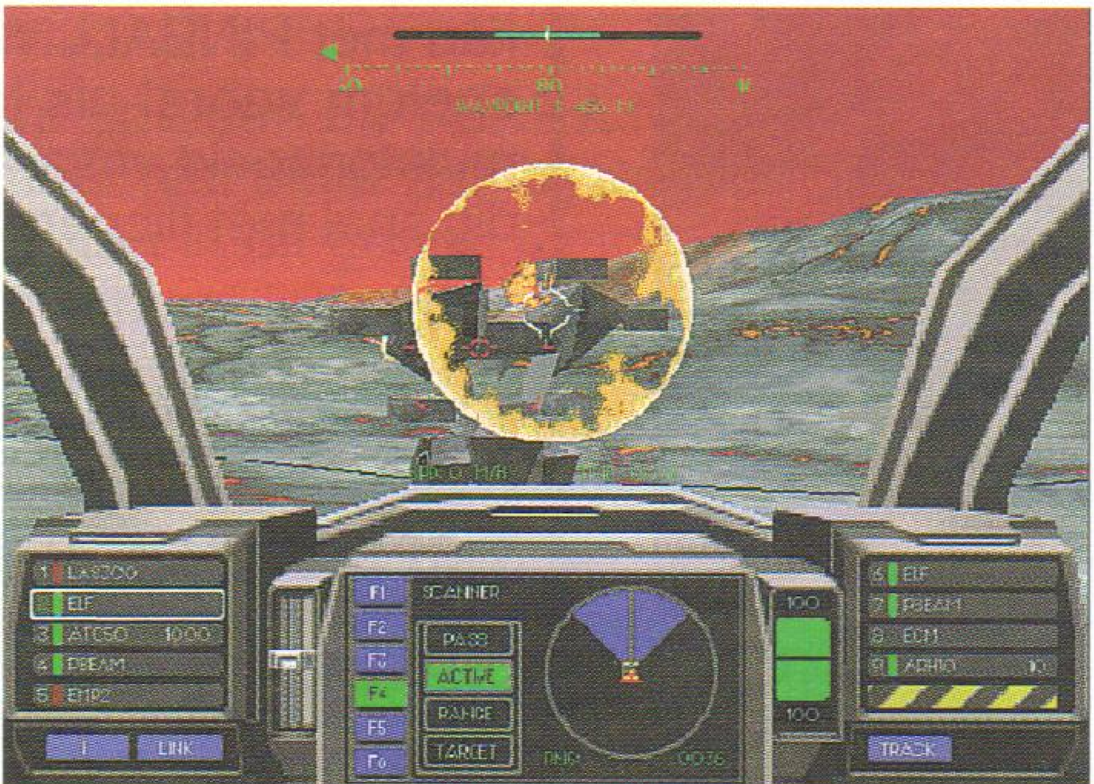




BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

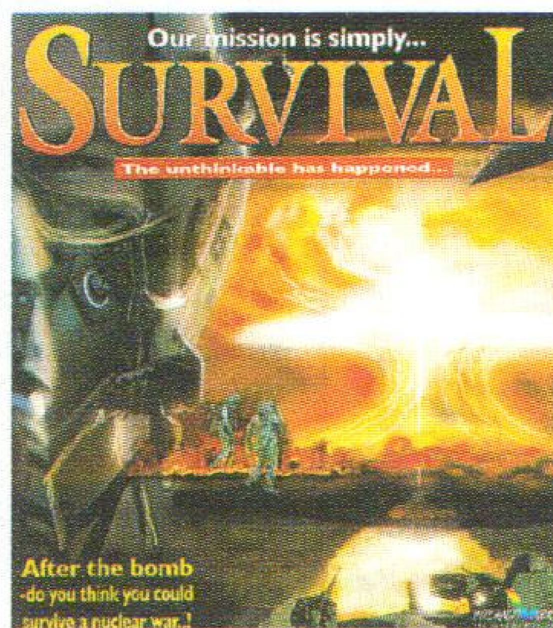




SURVIVAL: *Schiet mij maar af!*

Softwarehuis: Interactivision.
Min. 80386DX/33Mhz., min. 2Mb., DOS 5.0+, harddisk, 2x speed CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster en compatibel.
Richtprijs: FL. 49,=

Aanbevolen: 80486DX/33Mhz., 3Mb. geheugen, 4x speed CD-ROM drive.



Interactivision is een Deens softwarehuis met een weinig originele naam. Het spel SURVIVAL is ook verre van origineel en dusdanig slecht dat het in aanmerking komt voor de titel "slechtste spel van 1996".

Meteen bij de installatie worden we getrakteerd op fouten in de zeer summiere documentatie. Wie meer informatie wil kan deze krijgen door wat zoekwerk op de CD en vervolgens het zelf uitdraaien van een beknopte handleiding op een printer; fijn als je geen printer hebt. De volledige documentatie staat ook op de CD, maar kan alleen op het scherm worden getoond via het bijgeleverde programma Acrobat Reader; lekker makkelijk als je tijdens het spel even iets wilt opzoeken.

Na de installatie krijgen we een hopeloze introfilm met knullige beelden, knerpende geluidjes en diverse storingen door fouten in de software. Als ik de oren en ogen weer geheel heb geopend moet ik nog een uurtje narigheid aanschouwen voor deze recensie, maar eigenlijk had ik het in 5 minuten al gezien: knoeiwerk!
De beelden zijn achterhaald, geluidseffecten ontbreken en het spel stikt van de fouten.
SURVIVAL is een strategiespel in de stijl van CIVILIZATION, waarbij we een wereld, na een nucleaire oorlog, opnieuw moeten opbouwen. Dit opbouwen gebeurt met onvolledige menu's, vage omschrijvingen, onlogische gebeurtenissen en veel lange wachttijden waarin gewoon niets te doen is. Verder dusdanig veel fouten in het programma, dat het noteren hiervan echt strafwerk was.





Ik stop dan ook maar snel met dit verslag en eindig met een citaat van de verpakking: "The unthinkable has happened".

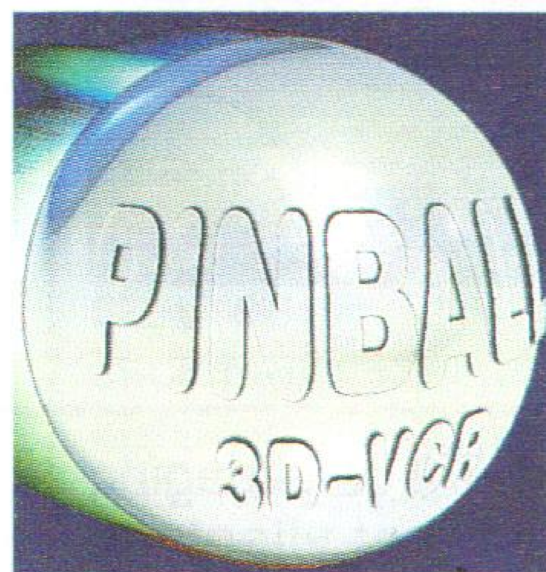
Alfred.

BEELD:	4
GELUID:	3
SPELKWALITEIT:	3
DOCUMENTATIE:	2
PRIJS:	3

Beschikbaar gesteld door CD-Contact Data.

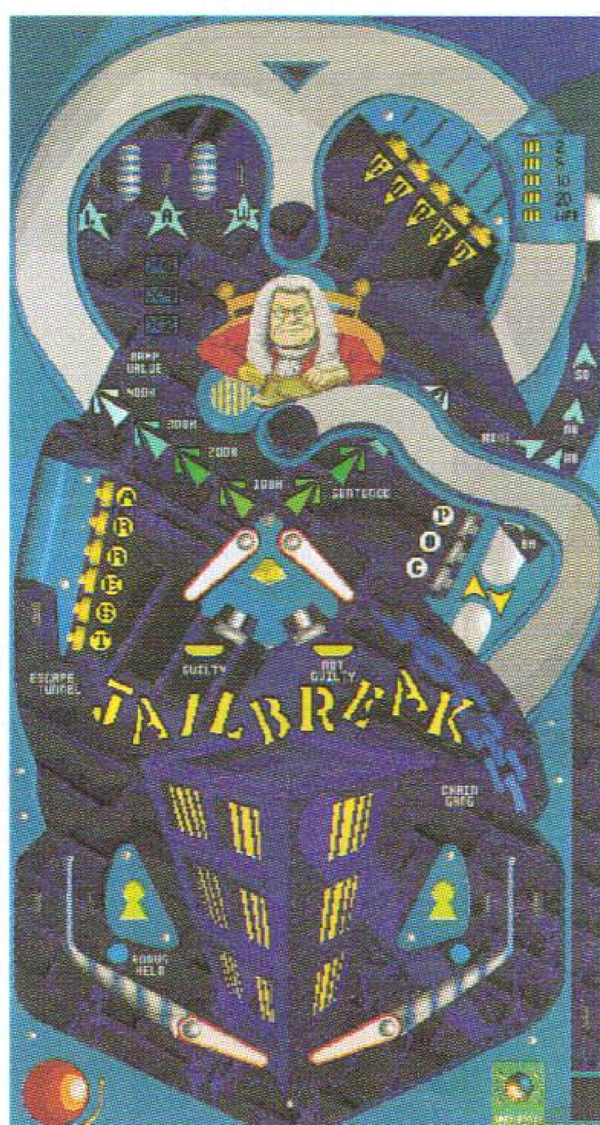
PINBALL 3D-VCR

Softwarehuis: 21 century.
Min. 80486DX/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, SVGA, harddisk, CD-ROM drive, keyboard.
Aantal spelers: 1-8.
Sound Blaster en compatibel.
Richtprijs: FL. 69,=



Dit flipperspel bevat 4 kasten: Tarantula, Kick Off, Jailbreak en Jackpot. Deze kasten kennen we al van PINBALL FANTASIES DELUXE (zie Software Gids nr. 32). In dit pakket zijn de kasten verbeterd, in zowel 3-D als 2-D uitgevoerd, en grafisch instelbaar van 320x200 t/m 800x600; dit alles in 256 kleuren.
Dat 'verbeterd' komt van de doos, en niet van mij, want het programma bevat waarschijnlijk een ernstige fout. Op onze computers was de snelheid van de flipperkasten, en de weergave van de menu's, schijnbaar rechtstreeks gekoppeld aan de processorsnelheid. Hoe sneller de processor, hoe sneller de menu's 'knipperen' en hoe sneller de kogel door de kasten raast. Op mijn Pentium 90Mhz. was het spel dan ook onspeelbaar en waren de menu's onleesbaar. Op een 486DX2/66Mhz. was heel aardig te spelen, maar op een 486DX/33Mhz. machine liep alles in slow-motion.

Ik heb enige tijd geleden MEGAPAK 5 gekocht, en dan krijg je 10 spellen voor 9 tientjes waaronder de 2-D versies van deze flipperkasten. Dit lijkt me dan ook een veel betere keus en de 'oude' PINBALL FANTASIES in dat pakket draait uitstekend op dezelfde computers. 3-D flipperen gaat bij ons probleemloos met TILT!.
Wil je echt alles verzamelen op flippergebied, controleer dan eerst of deze software goed op jouw computer werkt en wacht eventueel of 21-Century een patch uitbrengt.



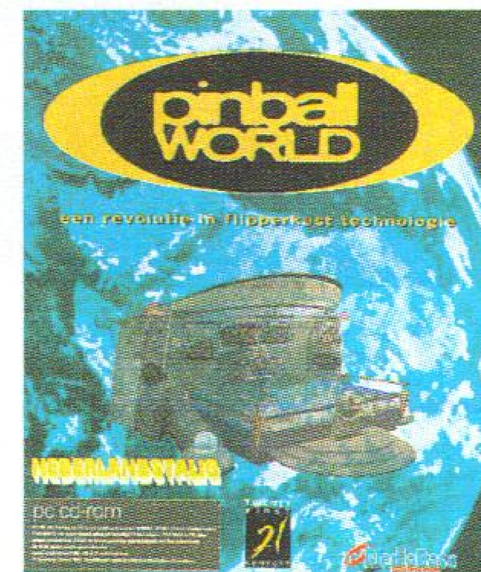
Alfred.

BEELD:	8
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	1
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	1

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

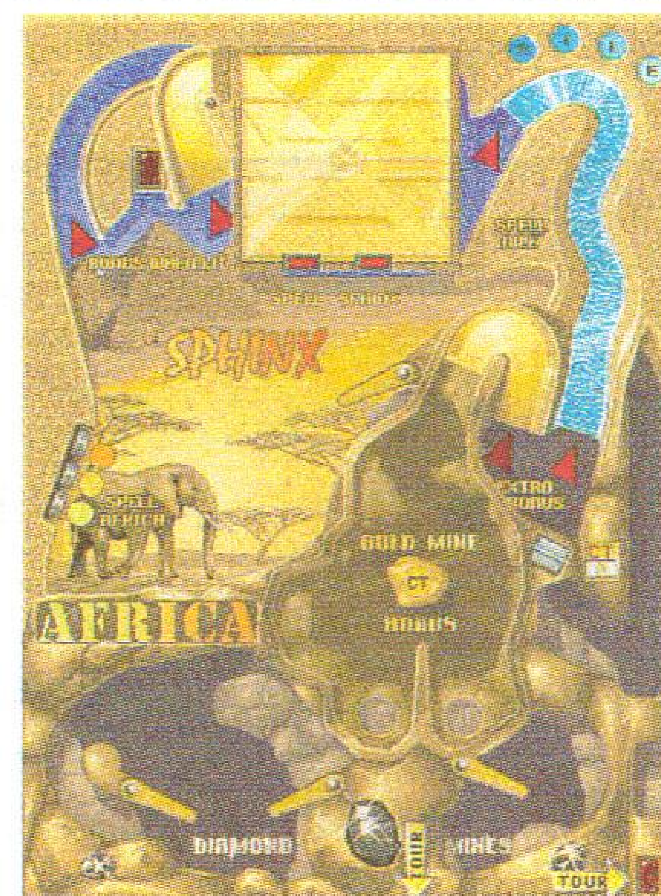
PINBALL WORLD

Softwarehuis: 21 century.
Min. 80386SX/40Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive, keyboard.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster en compatibel.
Richtprijs: FL. 99,95



PINBALL WORLD is een flipperspel, opgebouwd rond 19 kasten die met elkaar zijn verbonden door kleine spelletjes of animaties. Je begint in een soort voorselectiekast, alwaar je de eerste kast kunt kiezen waar je het spel wilt beginnen. Vervolgens kom je in de gekozen kast en vanaf daar kun je -door het behalen van punten of bonussen- naar een volgende kast. In de overgang naar een volgende kast krijg je een animatie te zien of moet je een eenvoudig behendigheidsspel spelen. Alle kasten zijn in VGA uitgevoerd en worden dus scrollend weergegeven. Sommige kasten zijn ook breder dan het scherm zodat dan zowel horizontaal als verticaal wordt gescrolld.

Het idee is leuk, maar de uitvoering laat te wensen over. Grafisch is het allemaal wat magertjes en SVGA zou het wat overzichtelijker maken bij de kasten die breder zijn. De muziek van de CD is goed, maar muziek en geluidseffecten via de geluidskaart zijn niet meer dan matig. Op veel computers jankt deze muziek ook nog behoorlijk. De balsimulatie is niet meer dan redelijk en het besturen van de bal gaat lastig omdat het programma hier niet erg krachtig is. Een pinball simulator is dit programma zeker niet!
Hier staat natuurlijk wel tegenover dat het programma geen hoge eisen aan het systeem stelt, al is een 486DX wel aanbevolen, dus wie geen high-end computer heeft kan met PINBALL WORLD heel leuk spelen; vooral als je geen flippersimulator zoekt, maar gewoon een aardig spel met flippers.



Alfred.

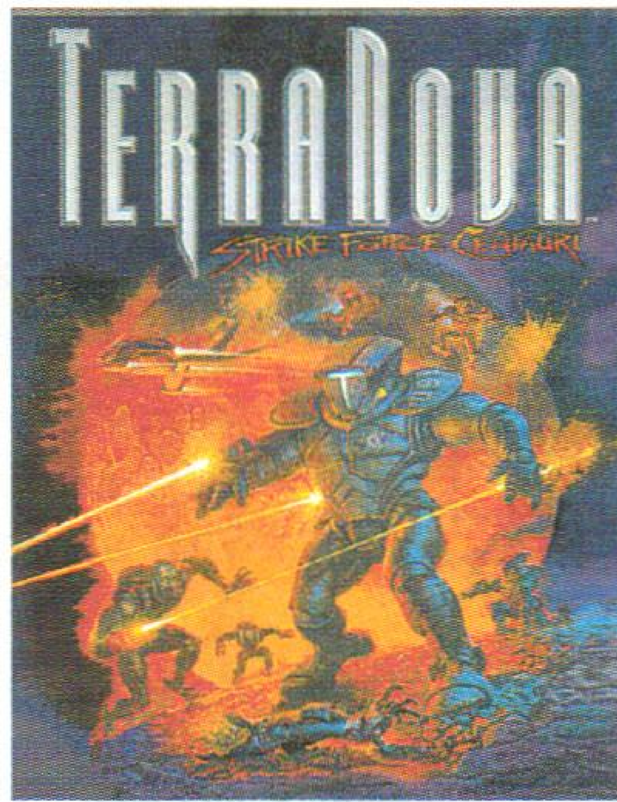
BEELD:	6
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	6
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	5

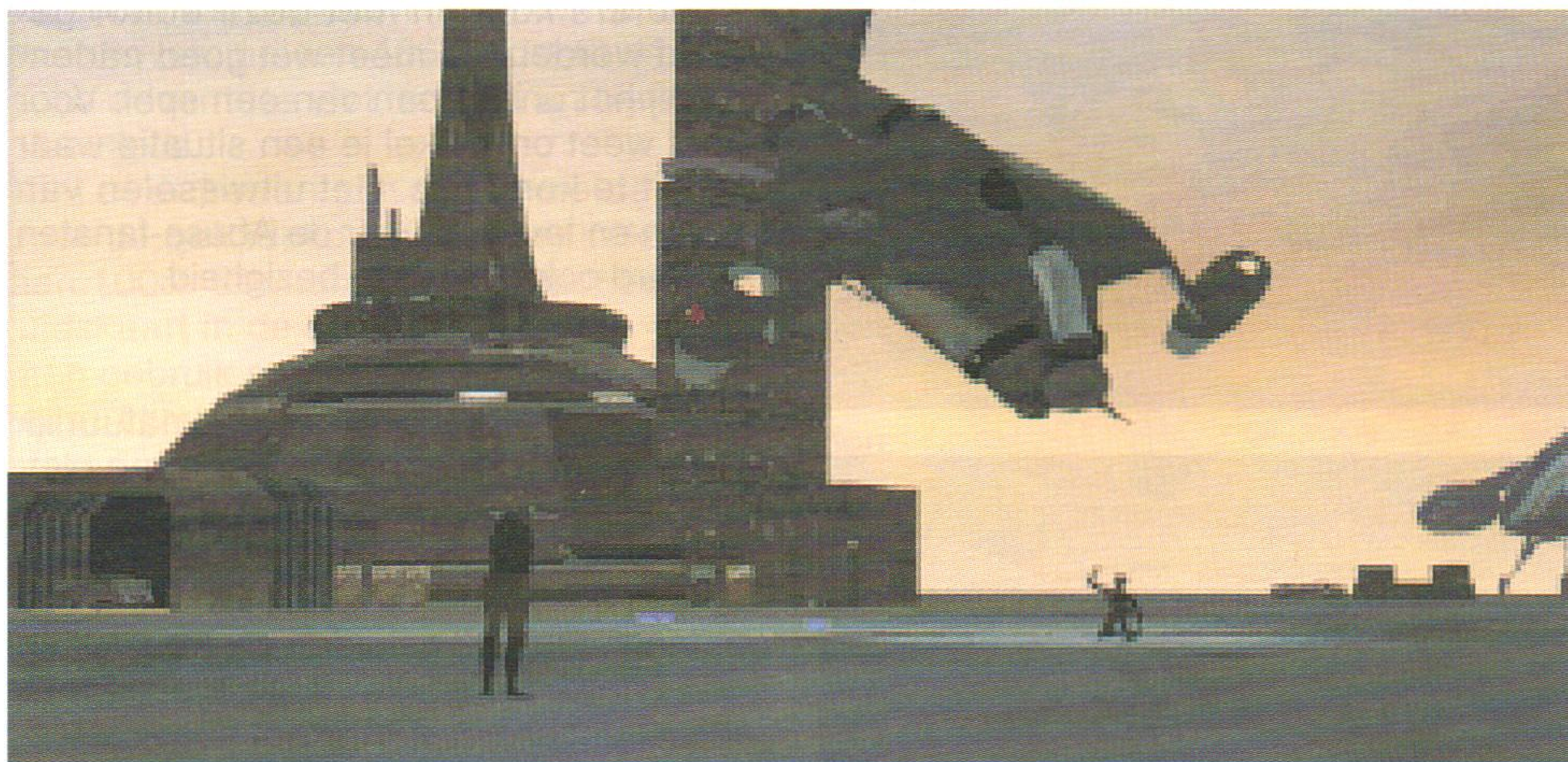
Beschikbaar gesteld door MVSP.

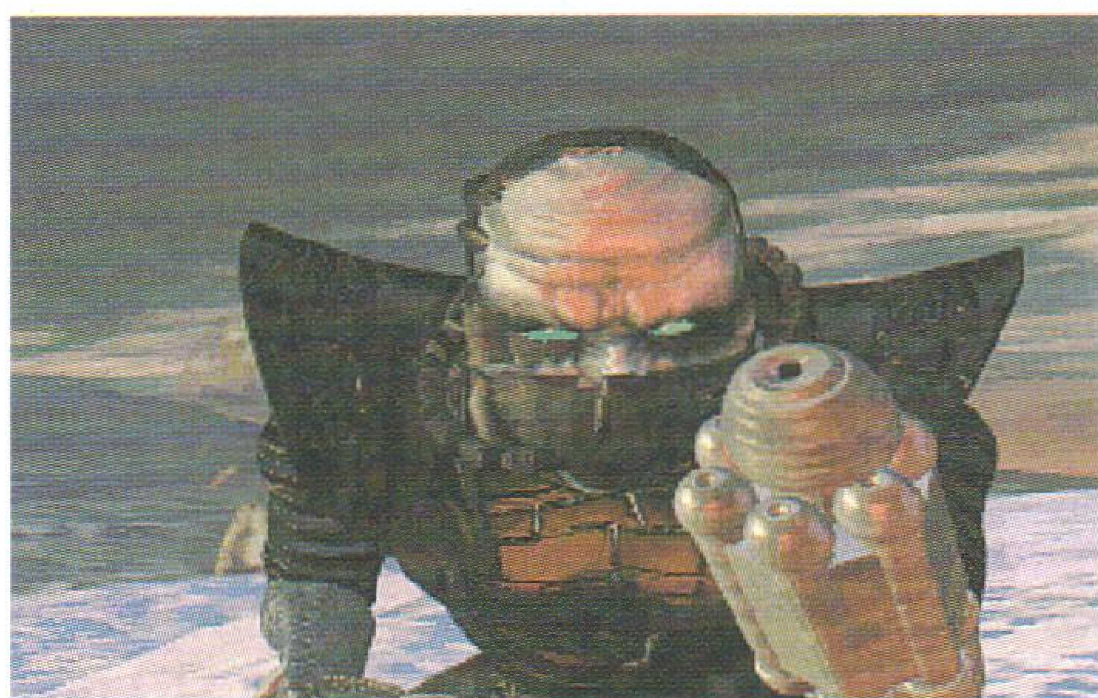
TERRA NOVA: *Strike Force Centauri*

Softwarehuis: Looking Glass Technologies.
Min. Pentium 60Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, SVGA, hard-disk, 2x speed CD-ROM drive.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster en compatibel.
Richtprijs: FL. 79,95

Voor weergave in 320x400 is minimaal 12Mb. geheugen noodzakelijk.









Laten we voor de verandering eens met de doos beginnen. Deze is netjes uitgevoerd en staat vol kreten die bij dit programma nu eens allemaal waar zijn. Ook waar is de minimum eis: een Pentium processor. Voor zover ik weet is dit het eerste spel dat niet meer met een 486 processor wil werken. In de doos uiteraard de CD, een 'installation guide', een schitterende handleiding en een bouwtekening van het 'harnas' uit dit spel op ruim A3 formaat.

MODERNE HARNASSEN

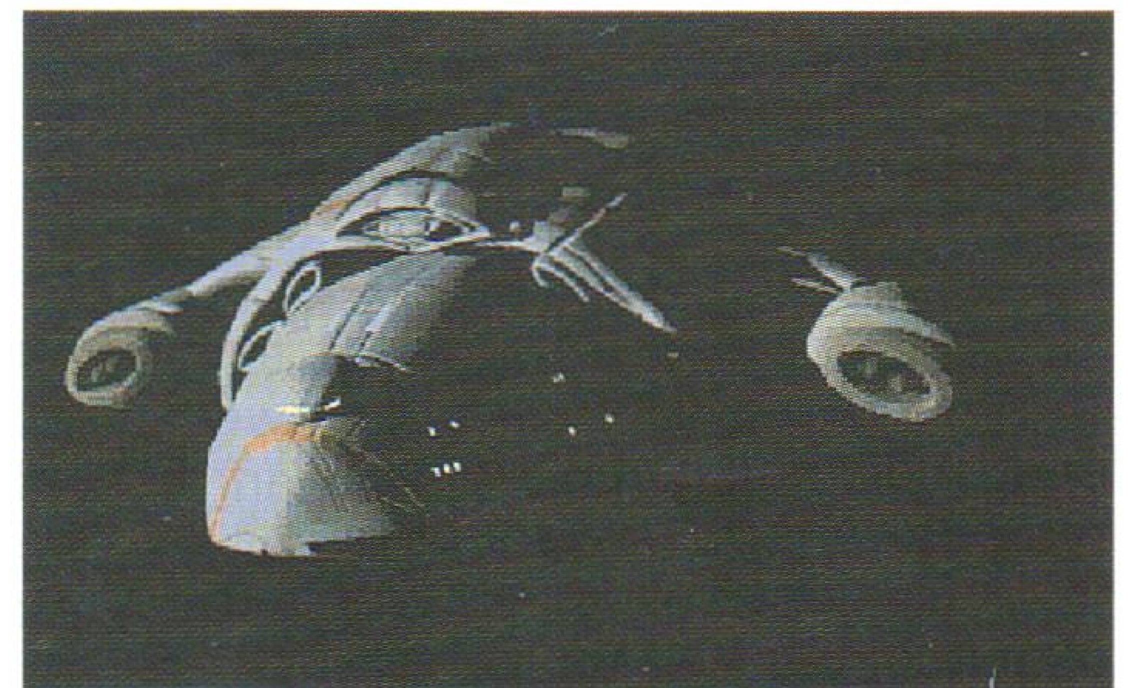
Bij dit strategiespel in de toekomst geen Herc's of Mech's, zoals bij Earth Siege en Mechwarrior, maar mensen in een vechtverpakking; een modern harnas zullen we maar zeggen. Geen zwaard en schild, maar wel een laserkanon in het polstasje en een vizier met radar en infra-rood zoeker op het hoofd. Ook leuk zijn de raketjes in de schoenen waarmee je gigantische sprongen kunt maken.

Je ziet het spel vanuit de ogen van de hoodrolspeler, dus eenmaal onderweg is het verschil met een Herc of Mech nauwelijks merkbaar.
Het spel draait om een guerrilla-oorlog waarbij met kleine groepen (maximaal 4 personen, met zeer verschillende eigenschappen) voornamelijk sabotage opdrachten uitgevoerd moeten worden. Veldslagen komen in de scenario's niet voor.
Om kennis te maken met het spel is er een uitstekend tutorial-scenario, waarbinnen je alle onderdelen van het gevechtstenue leert kennen en met alle wapens en andere attributen leert omgaan. Wil je uitgebreidere informatie dan kun je terecht in een 76 pagina's dikke, en rijkelijk geïllustreerde, handleiding. Na de oefeningen ga je op pad om de eerste opdracht uit te voeren.
Het gaat bij dit spel voornamelijk om strategisch handelen. Je kunt veel opdrachten delegeren aan je collega's wat het spel in de eerste rondes vrij eenvoudig maakt. Later in het spel worden de scenario's wat lastiger, maar nergens zijn ze echt moeilijk en met 1 of 2 keer opnieuw beginnen moet het lukken alle scenario's door te spelen. Er kan ook nog gekozen worden uit 5 moeilijkheidsgraden, zodat je altijd een lastiger manier kunt proberen om een opdracht te voltooien. Het spel heeft in totaal 39 missies.

BEELD EN GELUID

De beelden bij TERRA NOVA zijn goed, maar niet beter dan bij de diverse concurrenten in dit genre. Omdat de beelden in maximaal 320x400 zijn uitgevoerd zijn ze beter dan de standaard VGA plaatjes, maar net iets minder fraai dan de 640x480 beelden van andere programma's. Wat details betreft zijn de beelden echter uitstekend. De scrolling is zeer vloeiend, maar dat mag ook wel met een Pentium60 als minimum eis. Verder wordt het spel afgewisseld met videofilms.





Ook uitstekend is het stereogeluid (Q-Sound), dat tevens voor veel sfeer in het spel zorgt. Zo heb je contact met je collega's via een radiootje, dat ook echt klinkt als een oortelefoon-ontvangertje. Soms zijn de teksten echt onverstaanbaar en moet je om ondersteuning van beeldschermteksten vragen. Elk laatste bericht kan herhaald worden om b.v. een tekst meerdere keren niet te verstaan. Ronduit schitterend is het geluid van het 'buitengebeuren'. Dit is echt 360 graden stereo, want bij elke beweging van je hoofd hoor je het geluid veranderen van richting; en niet zoals bij andere spellen meteen van links naar rechts, nee, heel vloeiend, alsof je een VR-set op je hoofd hebt.

CONCLUSIE

Het spel is zeer goed en ik had van de makers niet anders verwacht na sterke titels als Ultima Underworld, System Shock en Flight Unlimited.
De strategie is middelmatig. Niet te lastig, maar ook niet te eenvoudig.
Het spel is boeiend, de beelden zijn goed en het geluid is zeer indrukwekkend, al moet je hiervoor wel een goede stereo geluidskaart hebben. In mono mis je heel wat!
Wat wil je nog meer? Een Random Scenario Builder? Ook hierin is voorzien! Maak hiermee je eigen scenario, waarbij je tevens kunt valsspelen door gebruikmaking van diverse cheat-opties die in deze 'builder' zijn opgenomen.

Concurrenten in dit genre zijn o.a. X-COM, BREACH 2 en SEAL TEAM. Dus als je bij het horen van die namen koude rillingen van genot krijgt, kun je TERRA NOVA niet overslaan.

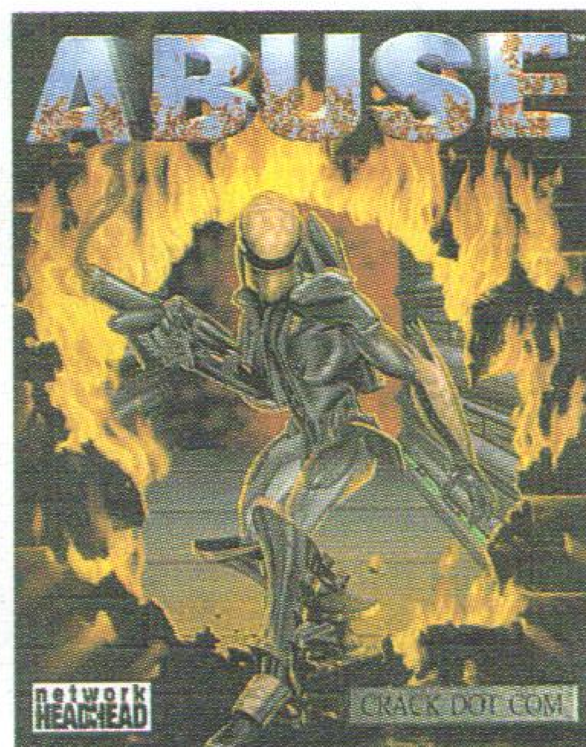
Alfred.

BEELD:	8
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

ABUSE

Softwarehuis: Crack Dot Com.
Min. 80486DX/50Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, harddisk, VGA, CD-ROM drive.
Keyboard + muis.
Aantal spelers: 1-8.
Muziek: General Midi.
Geluidseffecten: Sound Blaster en compatibel.
Richtprijs: FL. 99,=



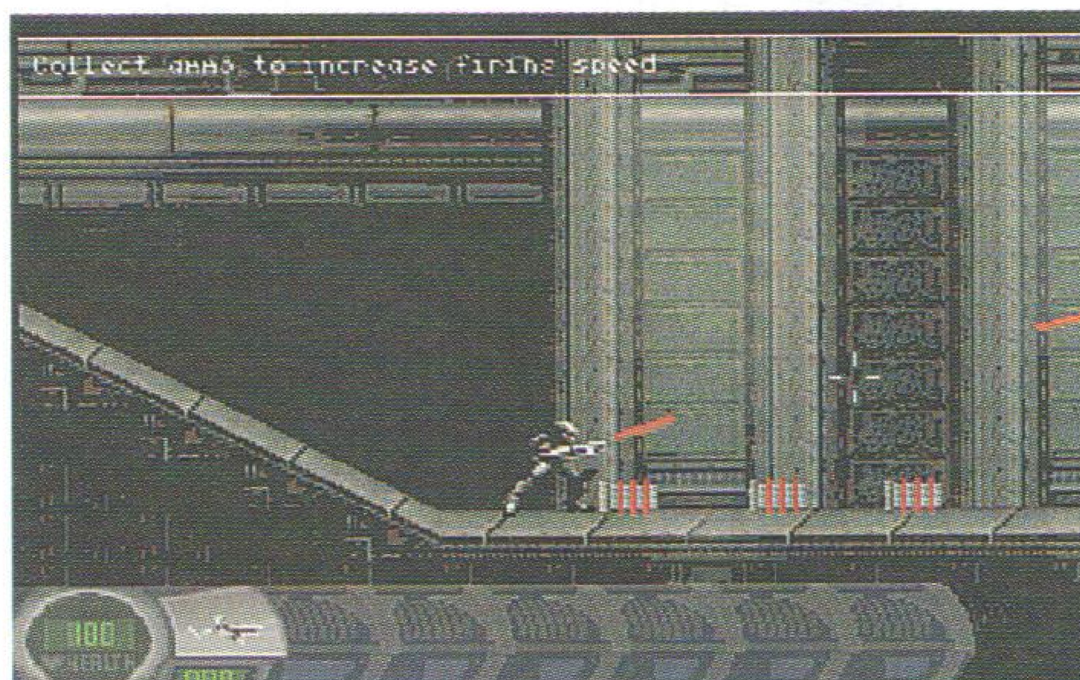


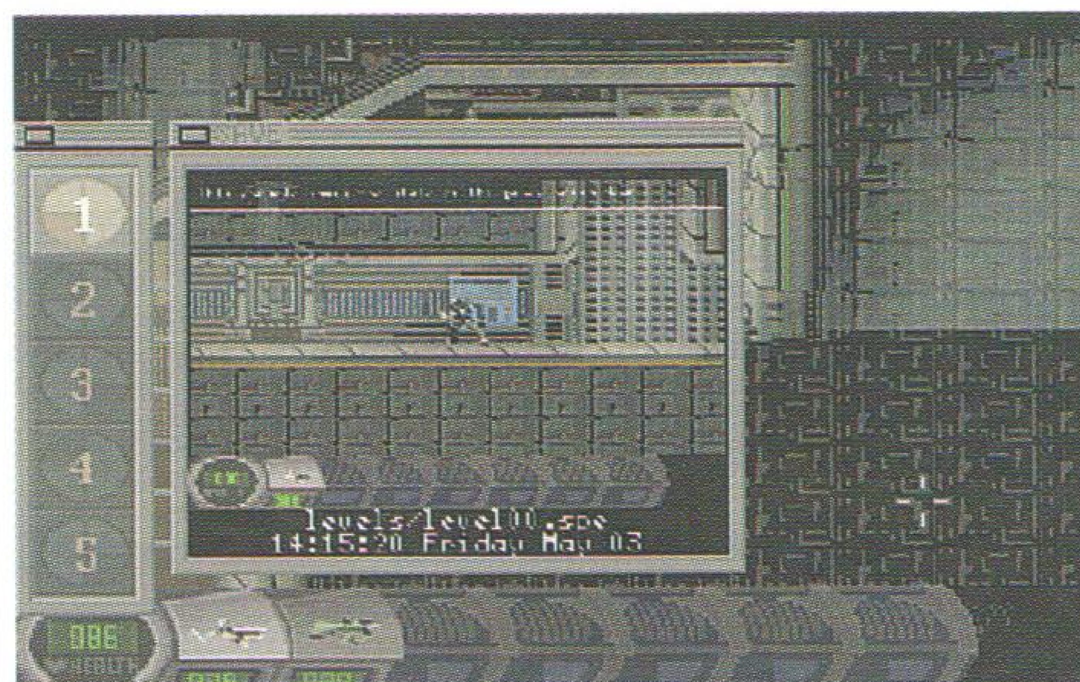
2 t/m 8 spelers kunnen spelen via een IPX-compatibel netwerk. Wel is dan minimaal een 80486DX/66Mhz. processor nodig. (Nul)modem spel wordt niet ondersteund.

ABUSE is een platformspel, en wie nu denkt "Alweer! Dat ken ik nu wel" moet toch maar even verder lezen want dit spel is net even anders, net even moeilijker dan wat je gewend bent in dit genre en heeft nog wat extra's te bieden.

Allereerst de bediening. Bij dit spel speel je met zowel de muis als het toetsenbord. Met het toetsenbord bedien je het figuurtje (lopen, springen, bukken, etc.) en de opties. Met de muis geef je de richting aan waarin geschoten moet worden (met behulp van een cross-hair), met de linker muisknop vuur je en met de rechter activeer je speciale eigenschappen.

Er zijn 4 moeilijkheidsgraden, maar zelfs het level "Wimpy" is zeer lastig omdat de vijanden talrijk en supersnel zijn. De moeilijkheidsgraad bepaalt het aantal schoten dat jij nodig hebt om een vijand te verslaan en het aantal dat zij nodig hebben om jou te elimineren. Je kunt je voorstellen hoe de optie "Extreme" werkt: jij schiet je het leplazarus om de tegenstanders een beetje te laten kreunen, terwijl zij met enkele knallen je 'speciale' kogelvrije vestje in snippertjes recyclebaar blik schieten.
De vijanden duiken van alle kanten op je af en met muis en toetsenbord moet je als een razende tekeer gaan om zulke actiescènes te overleven. Ik heb me voor deze test beperkt tot level "Wimpy" en vond dit erg genoeg. Wat een kabaal en wat een narigheid om dit te overleven. Soms werd het me echt te gortig en schoot ik in de lach, waarna het snel gedaan was. Lol kun je dus ook nog hebben als je de humor van dit overdreven geweld tenminste kunt inzien. Het spel kan gesaved worden,







maar dit kan alleen op speciale locaties binnen het spel. Aangekomen op zo'n plek krijg je een save-menu op het scherm met 5 ingangen om het spel op te slaan.

Het spel heeft 21 levels die bol staan van geheime doorgangen, liften, teleports, etc.; dus alles wat in een platformspel thuishoort. Er zijn 4 speciale items, 11 vijanden (soms zijn dit meer obstakels die vernietigd moeten worden) en 7 wapensystemen waarvoor je regelmatig munitie moet zien te vinden.
Je kunt het spel met meerderen spelen en daarvoor zijn 12 speciale 'multi-player-levels' in het spel opgenomen.

Velen zullen echter de "Level Editor" het leukste onderdeel van deze software vinden. Met deze editor kun je zelf levels maken en zelfs hele spellen ontwerpen. Programmeer-ervaring is niet nodig, want er wordt gewerkt met kant-en-klare modules: bouwstenen waarmee je de velden opbouwt. Ook spellen en levels voor meerdere spelers kunnen met deze editor gemaakt worden. Je moet wel goed nadenken bij het ontwerpen van een spel. Voor je het weet ontwikkel je een situatie waar niet uit te komen is. Het uitwisselen van spellen en levels is voor de Abuse-fanaten uiteraard ook een leuke bezigheid.

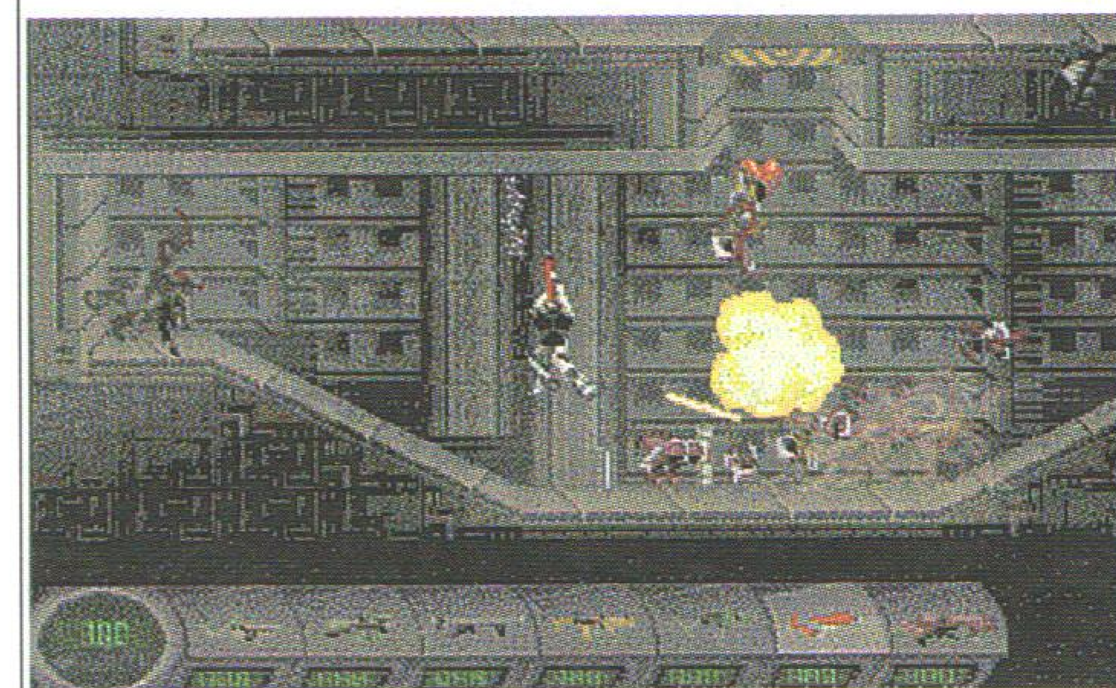
CONCLUSIE

Ondanks de editor blijft dit spel natuurlijk alleen leuk als je liefhebber bent van platformspellen met zeer veel actie; en de actie bij dit spel is zenuwslopend! De beelden zijn alleen in VGA, redelijk, maar wat eentonig. Ook de geluiden zijn redelijk en vooral hard. De spelkwaliteit is eveneens redelijk, maar het spel wordt veel interessanter als je de editor gebruikt.
Al met al leuk, moeilijk en net even anders.

Alfred.

BEELD:	6
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



SOCCER STARS '96

Softwarehuis: Empire.
Min. 80386DX/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster en compatibel.
Richtprijs: FL. 79,=

Ook uitgebracht voor Amiga 500/600/1200.

Empire heeft 4 voetbalprogramma's samengevoegd in dit verzamelpakket. Op de CD-ROM (PC versie, de Amiga versie staat op diskettes) staan de volgende titels:

FIFA INTERNATIONAL SOCCER, KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE, PREMIER MANAGER 3, ON THE BALL LEAGUE EDITION.
FIFA INT. SOCCER en ON THE BALL staan beschreven in Software Gids nr. 28 en komen er goed vanaf. PREMIER MANAGER 2 is gerecenseerd in Gids nr. 26. Deel 3 is, wat programma betreft, vrijwel gelijk aan deel 2. Kick Off 3 is door ons nooit gerecenseerd, maar staat goed bekend.





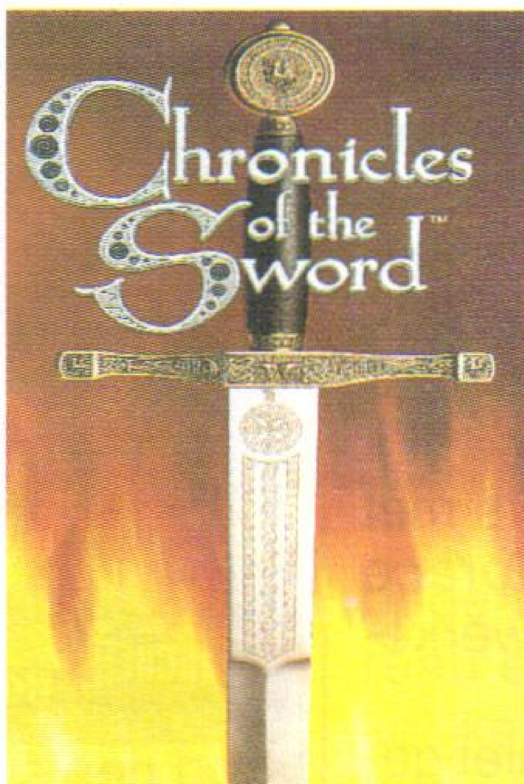
Voor KICK OFF 3 is een joystick noodzakelijk. De "commentary-option" van FIFA werkt alleen bij 8Mb. geheugen. De handleidingen zijn gebundeld in een ruim 100 pagina's dik boek.

De programma's zijn wat verouderd, maar stellen dan ook geen hoge systeemeisen. De spelkwaliteit is zeer goed, en voor dit bedrag krijg je een heel mooie, en gevarieerde, collectie voetbalspellen.

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

CHRONICLES OF THE SWORD

Softwarehuis: Psygnosis.
Min. 80486DX2/66Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster en 100% compatibel.
Richtprijs: FL. 119,=



TECHNOPRAAT

Op de doos van CHRONICLES OF THE SWORD wordt vermeld, dat een Pentium aanbevolen is en dat is zwaar overdreven: op een 486/66 draait dit grafische adventure vlot, soepel en bijna probleemloos.
Niet overdreven zijn de vermelde eisen voor de geluidskaart: je moet inderdaad een 100% Soundblaster compatibele geluidskaart in de computer hebben, omdat men gebruik maakt van het Q-Sound systeem. Hiermee wordt een pseudo ruimtelijk stereo-effect gegenereerd, maar met bijvoorbeeld een Sound Galaxy kaart kan het hele programma niet eens geïnstalleerd worden.
Met een "echte" Soundblaster of 100% compatibele kaart kan het vervolgens voorkomen, dat de gesproken teksten - normaal beurtelings via het linker- en rechterkanaal hoorbaar- gelijktijdig uit de speakers komen. Een mogelijkheid om dit euvel te verhelpen is een nieuwe driver voor de CD-ROM drive te installeren, hetgeen bij onze Aztech 2x speed CD-ROM drive afdoende was.

GAWAIN

De inhoud van de standaard Psygnosis doos (van recyclebaar karton) bestaat uit een CD-verpakking met 2 CD's, de registratiekaart, een vrij dunne handleiding en een kortingsbon voor wie het pretpark Camelot in Engeland een bezoek wil brengen. In het verhaal neemt dit kasteel van de legendarische Koning Arthur een belangrijke plaats in. 's Konings halfzuster Morgana beraamt een moordaanslag op Arthur en terwijl in de introfilm Gawain wordt opgenomen in de Tafelronde, wordt elders in Camelot de hofpriester door Morgana in mootjes gehakt. Gawain krijgt de opdracht zich bij Merlijn de Tovenaar te vervoegen om met zijn hulp een einde te maken aan de kwalijke praktijken van Morgana.
Als speler bepaal je Gawains handelingen door de muis en het toetsenbord te bedienen en dat gaat in dit 3-D adventure nu eens verrassend lekker. Als ik dit vergelijk met de bediening van TIME GATE (Software Gids nr. 37) van Infogrames, geef ik de voorkeur aan het systeem van Synthetic Dimensions.

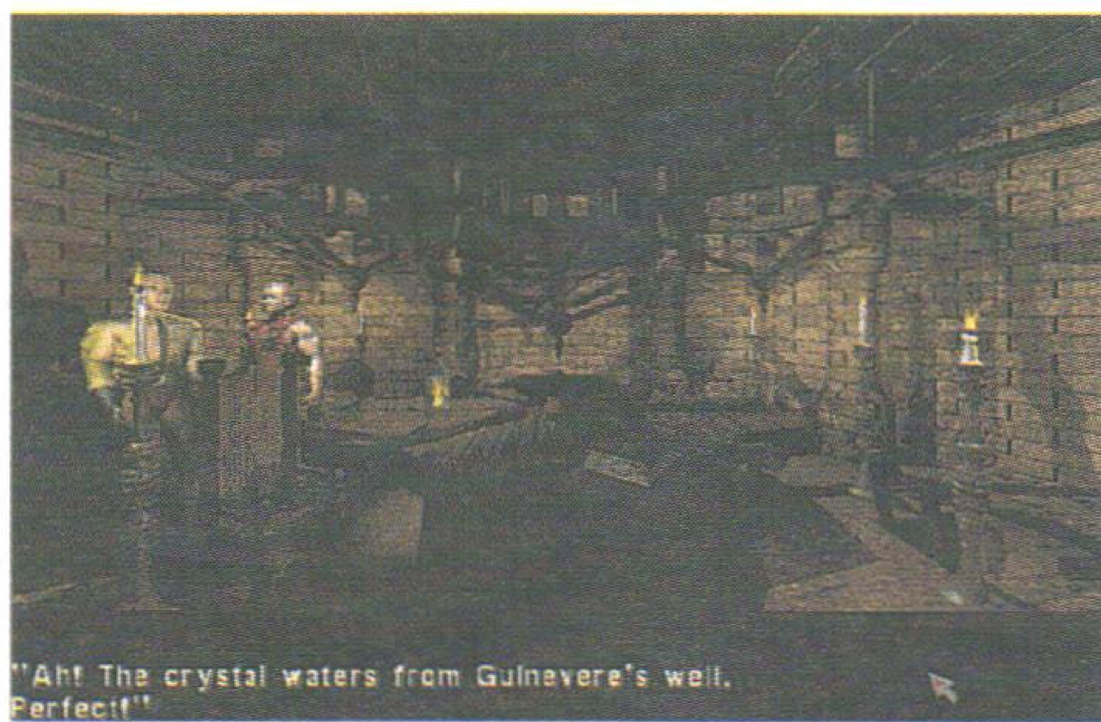
BEELD EN GELUID

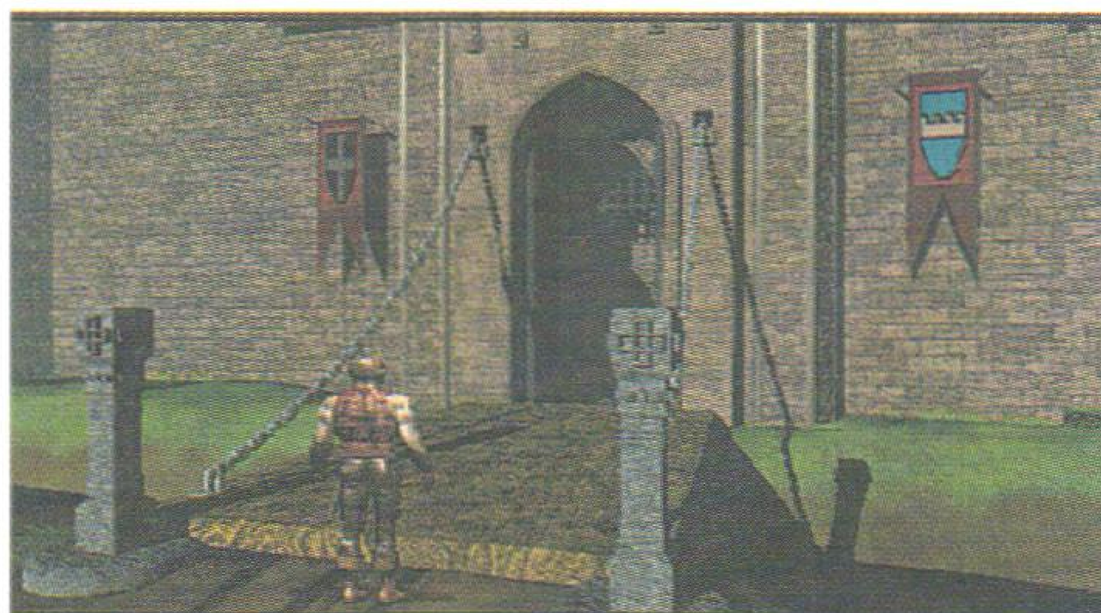
Synthetic Dimensions was eerder dit jaar verantwoordelijk voor het "RPG" DRUIDS, dat door Sir-Tech op de markt is gebracht en van Bas Janssen een magere beoordeling kreeg. De 3-D render technieken van deze ontwerpers beperken zich voor de personages tot een mannetjes- en een vrouwtjes model, dus als je het een bezwaar vindt dat Gawain, Lancelot en Merlin klonen zijn van de hoofdfiguur van DRUID, moet je vooral niet verder lezen. Zelf heb ik DRUID niet gespeeld, maar ik vond de gelijkenis ook wel opvallend, alleen zit ik daar verder niet zo mee. De achtergronden, zoals Camelot en de burcht van Morgana, zijn heel mooi en gedetailleerd uitgewerkt en de soepele bediening was voor mij het grootste pluspunt.
Het geluid is acceptabel (mits aan alle bovengenoemde eisen is voldaan), maar om nu te zeggen dat de mogelijkheden van het Q-Sound systeem hier ten volle zijn uitgebuit, zou te veel eer zijn voor Synthetic Dimensions. De teksten zijn netjes hoorbaar via dan weer het ene en dan weer het andere kanaal, de "Middeleeuwse" muziek blijft heel erg beschaafd op de achtergrond, aan de geluidseffecten had zeker meer aandacht besteed kunnen worden.

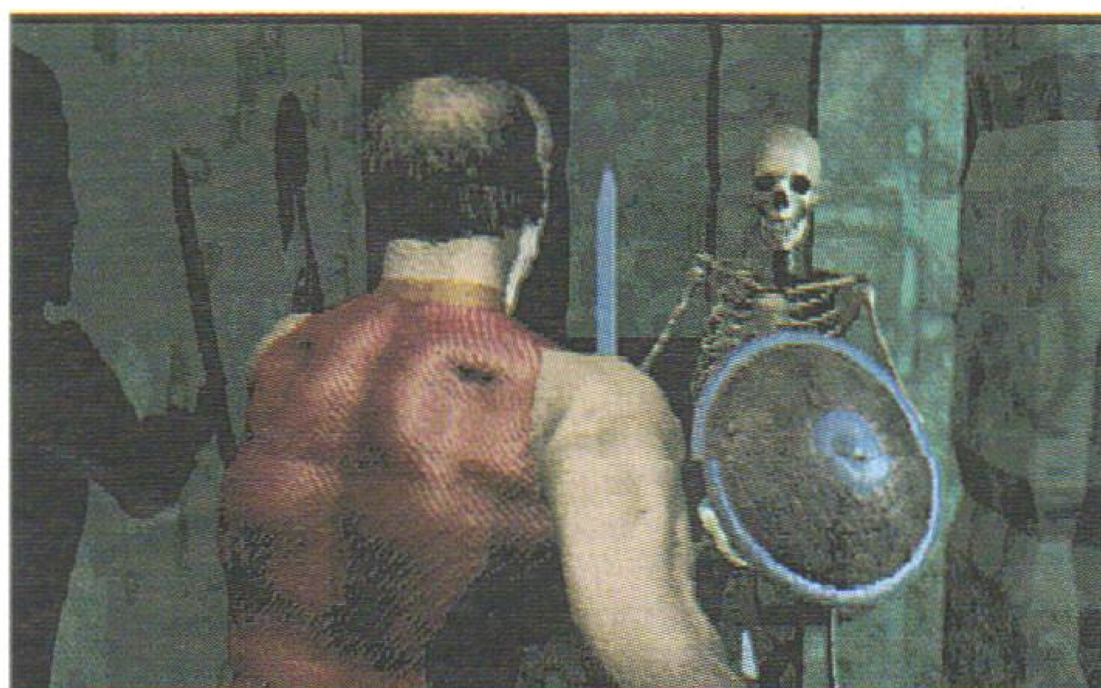
VECHTEN

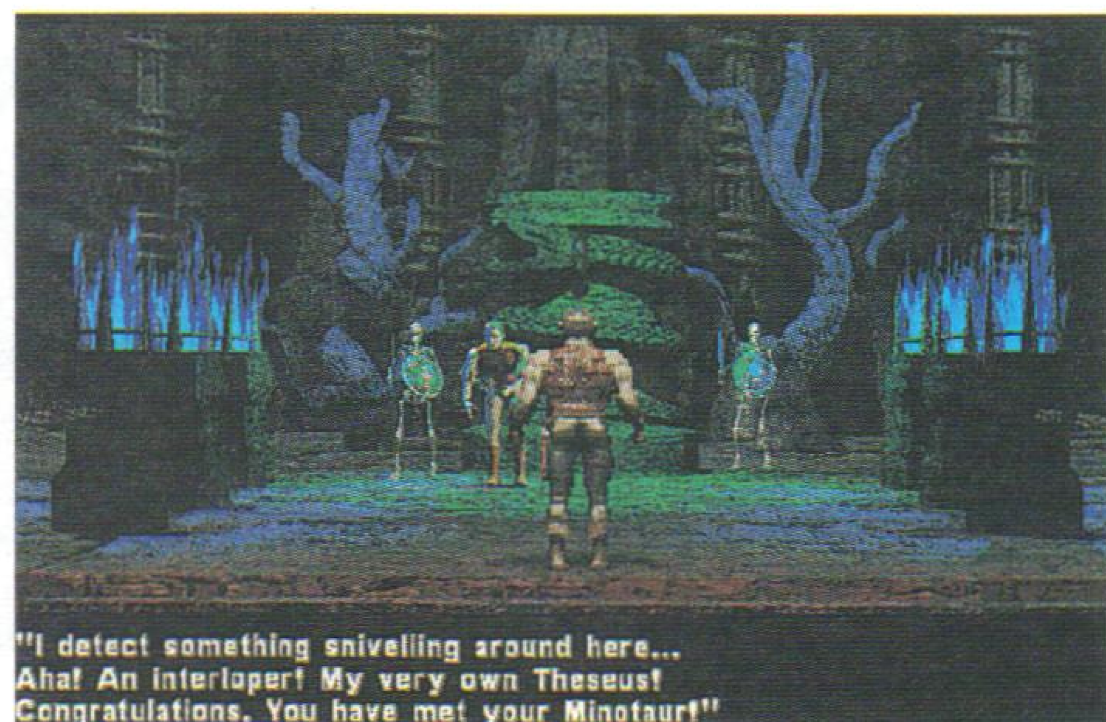
Voor dit aspect van het spel gaat de soepelheid van de bediening niet op (mis-











schien dat je daar die Pentium voor nodig hebt). In totaal moet er 4 keer gevochten worden. Dan verandert het beeld en zie je Gawain in een close-up. Met de cursortoetsen moet je dan proberen met het zwaard te steken en te pareren. Voor spelers, die hier geen zin in hebben, is er de optie de moeilijkheidsgraad op "easy" te zetten. Dan verlopen de gevechten automatisch, maar het heeft geen invloed op de rest van het spel.

PUZZELS

Gawains speurtocht is onderverdeeld in drie hoofdstukken: in het eerste deel moet je voor Merlin (die voor de verandering eens geen oude man met een grijze baard is) drie onderdelen verzamelen om een beschermende ring voor Gawain te maken. Deel twee speelt zich buiten het kasteel af en daarin moeten drie ingrediënten bij elkaar gezocht worden, zodat een oude heks een drankje voor Gawains metgezellin kan brouwen. En de laatste episode voltrekt zich in de burcht van Morgana: Gawain krijgt hulp van enkele feeën, voor wie hij drie voorwerpen moet vinden om Morgana te kunnen bedwingen.
Tussendoor moet er nog veel meer onderzocht, gevonden en gebruikt worden en word je regelmatig op een dwaalspoor gezet met voorwerpen, die lijken te zijn wat je nodig hebt. De bewoners van Camelot en andere figuren, die je tegenkomt kunnen ondervraagd worden om aan informatie te komen of om het spelverloop verder te laten gaan.

CONCLUSIE

Leuk niemendalletje voor liefhebbers van grafische adventures, die geen al te hoge eisen stellen en zeker voor beginners in dit genre. Mij heeft het een paar dagen van de straat gehouden en ik heb er best plezier aan beleefd.
Alleen gaat het pakket hier op de stapel "Retouren Recensiemateriaal", dus ik heb er geen honderdnegentien piek voor neergeteld. Wie belangstelling heeft voor CHRONICLES OF THE SWORD raad ik aan even te wachten op een prijsverlaging, die m.i. onvermijdelijk is.

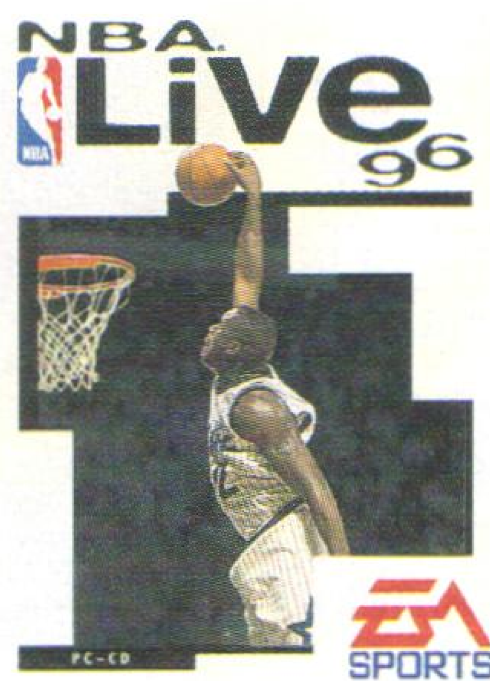
Jocelyn.

BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	4

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

NBA LIVE 96

Softwarehuis: Electronic Arts.
Min. 80486DX/66Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, MSCDEX 2.21+, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive.
Keyboard, joystick, muis.
Aantal spelers: 1-2.
Sound Blaster en compatibel.
Richtprijs: FL. 108,=



Aanbevolen: Pentium processor, 4x speed CD-ROM drive.

EA Sports is een begrip op het gebied van sportspellen. Zij brengen al jaren een grote diversiteit aan sporten op het beeldscherm tot leven. Al deze spellen werden zonder uitzondering goed ontvangen. NBA LIVE 96 is het basketbalspel uit de reeks.

Na het opstarten van het spel komen we meteen in een spectaculaire intro terecht. Hier demonstreren verschillende bekende spelers hoe basketball in de NBA gespeeld wordt. Opvallend is hierbij de zeer goede kwaliteit van deze introfilm.
Na genoten te hebben van dit staaltje "Electronic Art" komen we in het hoofdmenu terecht. Hier kunnen we kiezen uit 3 moeilijkheidsgraden en bovendien zelf selecteren welke spelregels wel en niet in acht genomen worden. Nu alleen nog kiezen of we een friendly match, league of play-off serie gaan spelen.
Als we dit gedaan hebben moeten we natuurlijk nog wel een team kiezen of er een zelf creëren. Over alle teams krijgen we uitgebreide statistieken te zien. Per team kunnen we ook de skills van de spelers bekijken en hun prestaties in het afgelopen seizoen. Als we onze keuze gemaakt hebben, kan de actie pas echt beginnen.

Die actie is werkelijk heel leuk uitgewerkt. Je hebt verschillende one-on-one moves om tegenstanders voorbij te gaan en een grote variëteit aan dunks om punten te scoren. Persoonlijk vond ik hierbij de optie slow motion dunks heel goed. Zodra een speler dan de lucht ingaat voor een spectaculaire dunk, krijg je dit alles automatisch in slow motion te zien. Een ander leuk detail is, dat elke speler op het veld er anders uitziet. Men heeft geprobeerd hen te laten lijken op de echte NBA spelers met als resultaat, dat je bijv. Horace Grant in het veld ook daadwerkelijk met een sportbril op ziet lopen.
Wie aan het spelen van wedstrijden niet genoeg heeft, kan ook de coaching in eigen hand nemen. Je kunt dan zelf spelers wisselen en plays kiezen, die je je team uit wilt laten voeren. De mogelijkheid om zelf nieuwe plays te creëren is er helaas niet. Wel kun je je spelers een aantal algemene instrukties geven. Je kunt hen bijvoorbeeld aggressief op rebounds af laten gaan of juist meteen terug in de verdediging sturen.

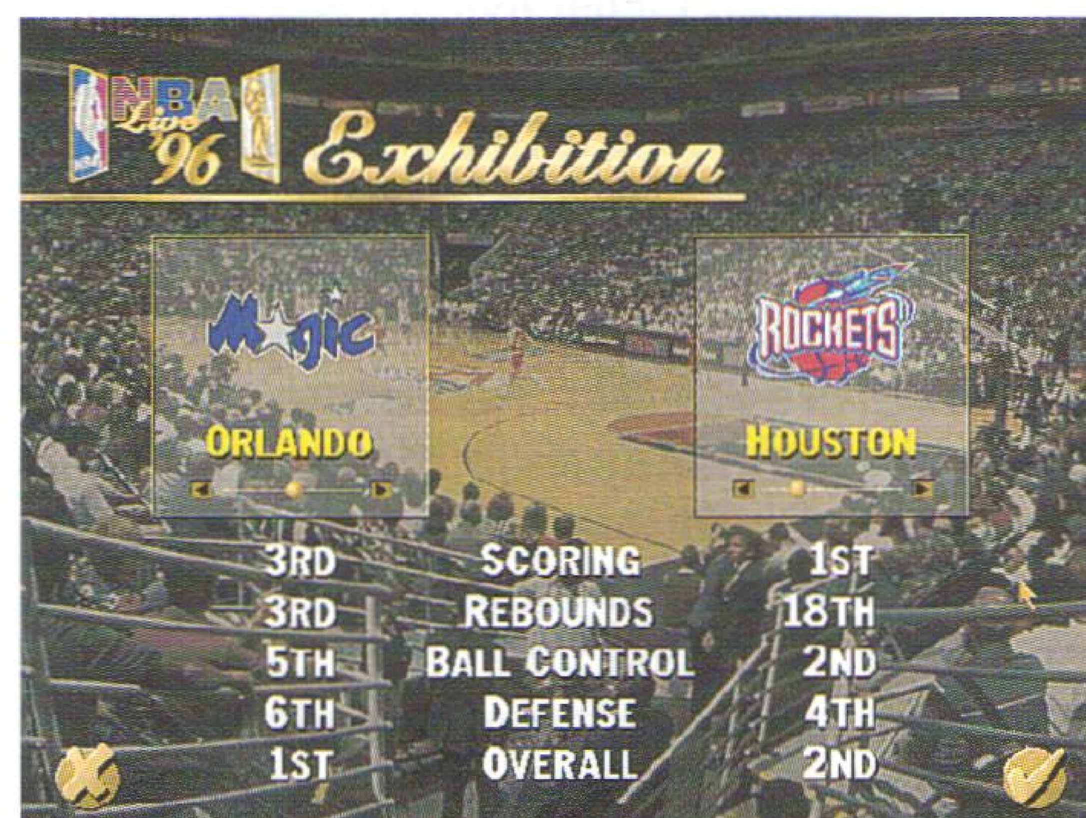
BEELD EN GELUID

De beelden zijn goed, mits je het spel in de hoge resolutie kunt spelen. Het veld krijg je drie dimensionaal te zien met behulp van Electronic Art's virtual stadium technologie. Verder heb je de beschikking over 16 verschillende cameraposities, waaronder enkele meebewegende camera's. Hier moet je wel even aan wennen, maar persoonlijk vond ik deze views uiteindelijk toch wel prettig. Gecombineerd met al genoemde slow motion dunks en "levensechte" spelers zit het met de beelden wel goed. Hetzelfde geldt gelukkig ook voor de geluiden. Nadreunende dunks worden door het publiek luid toegejuicht. Het spel creëert zo een echte wedstrijdsfeer. Ook is er volop achtergrondmuziek in de diverse menuschermen.

CONCLUSIE

Dit spel zit heel goed in elkaar. De actie verloopt lekker soepel en wordt ondersteund door goede beelden en uitstekende geluiden. De bediening heb je zo onder de knie, al is een joystick wel aanbevolen. De menu's zijn overzichtelijk en de handleiding beschrijft duidelijk waar alle opties toe dienen. Verder is het spel voldoende uitgewerkt met statistieken en coaching mogelijkheden. Wat mij betreft heeft Electronic Arts haar naam zeker hooggehouden en ik verheug me al op een kennismaking met andere sportspellen uit hun '96 serie.





Erwin Kriesels.

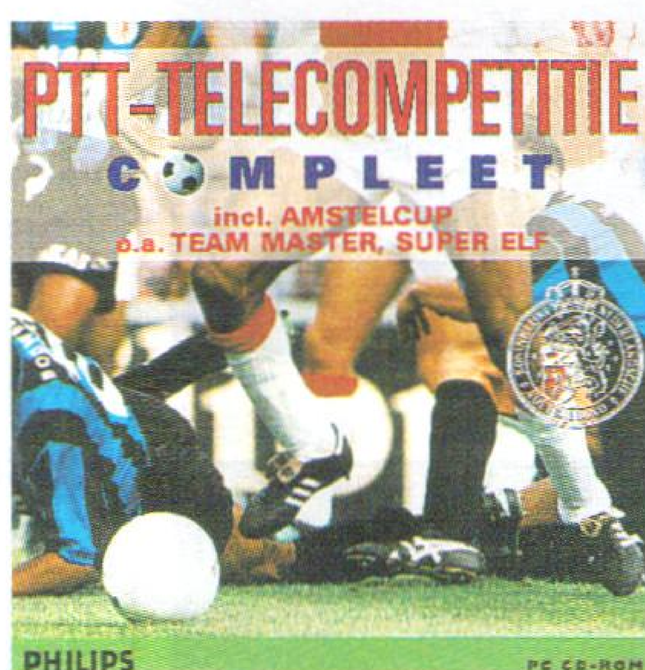
```
BEELD:           8
GELUID:          9
SPELKWALITEIT:   9
DOCUMENTATIE:    8
PRIJS:           8
```

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

PTT-TELECOMPETITIE Compleet.

Softwarehuis: Philips Interactive Media.
Min. 80386DX/25Mhz., min. 4Mb., Windows 3.1, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive, muis.
Richtprijs: FL. 39,95

Aanbevolen: 80486DX/66Mhz., 8Mb. Voor score-update via Bulletin Board of Internet is een modem noodzakelijk.



Ditmaal geen spel, maar een informatieve CD gericht op de voetballiefhebber. Volgens eigen zeggen de meest uitgebreide CD-ROM over het Betaald Voetbal in Nederland. In feite is het een verzameling van losse programma's, die allemaal verband houden met voetbal. Deze programma's bieden de volgende mogelijkheden:

Historie. Dit geeft een historisch overzicht van het Nederlands Betaald Voetbal vanaf 1956 met alle statistieken van de wedstrijden uit de competitie en de Amstelcup. (Niet de eerste divisie)

Stadionwijzer. Een beschrijving van alle stadions in Nederland inclusief adressen en telefoonnummers. Dit deel is geïllustreerd met luchtfoto's.

Toernooi info. Dit geeft de geschiedenis en een beschrijving van alle verschillende toernooi vormen in het Betaald Voetbal.

Quiz. Een leuke quiz met twee moeilijkheidsgraden om je kennis over het Nederlands Betaald Voetbal te testen.

Seizoen '95/'96. Dit geeft een volledig overzicht van het afgelopen seizoen, bijgewerkt tot de winterstop. Wie een modem bezit kan wekelijks van Internet of een bulletin board een update inladen.

Voorspel de toto. Dit programma verleent assistentie bij het invullen van toto- of totoselect formulieren door een voorspelling te geven over de uitslag van een wedstrijd, gebaseerd op wedstrijden uit het verleden.

Jargon. Wie niet weet wat bijv. een getelefoneerde pass is, kan dit in dit voetbalwoordenboek opzoeken.

Dream Team Spel. Creëer hier zelf een dream team spel of speel volgens de spelregels van o.a. Veronica's Super Elf of Algemeen Dagblad's "Team Master".

Pool Spel. Wie een pool wil spelen kan hier alle voorspellingen invullen. Het programma geeft na afloop onmiddellijk de winnaar.

Het programma is uitgevoerd in SVGA (640x480) met over het algemeen weinig kleuren. Geluid heb ik niet gehoord. Deze uiterst summiere handleiding geeft slechts aan, wat de mogelijkheden zijn maar niet, hoe en waar men bepaalde handelingen kan verrichten.
Dit had een heel aardige CD kunnen zijn, als er b.v. wat filmpjes met mooie momenten uit het verleden op de CD hadden gestaan. Nu ligt de nadruk teveel op saai uitgevoerde statistieken. Dit maakt de CD tot een verzamelobject voor de echte voetbalfanaat. Ik laat dit pakket dan ook graag aan hen over en ga nog maar eens een partijtje basketballen in NBA live '96.

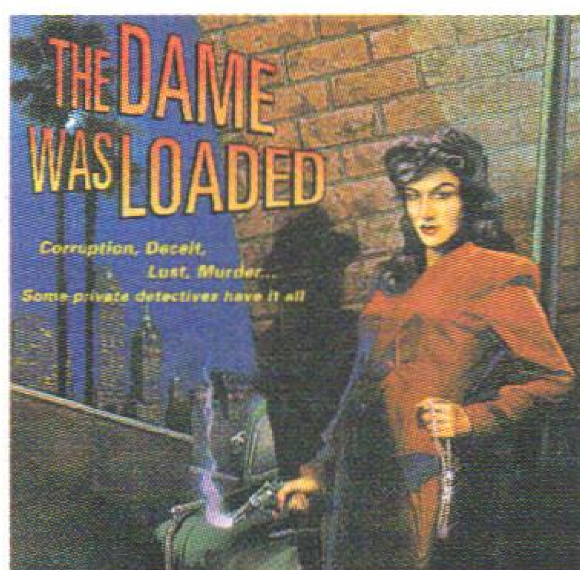
Erwin Kriesels.

```
BEELD:           5
GELUID:      n.v.t.
SPELKWALITEIT:   6
DOCUMENTATIE:    5
PRIJS:           7
```

Beschikbaar gesteld door MVSP

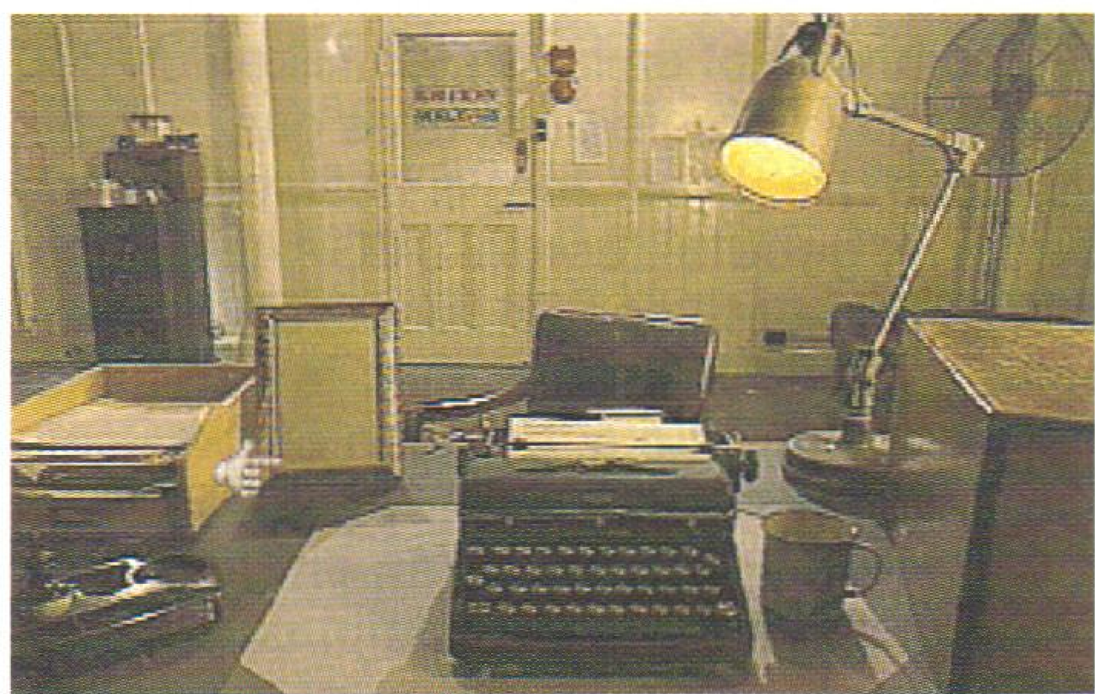
THE DAME WAS LOADED

Softwarehuis: Beam Software.
Min. 80486DX/33Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard, muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster en compatibel.
Richtprijs: FL. 89,95



Binnenkort leverbaar voor Macintosh.

THE DAME WAS LOADED wordt geleverd (het wordt eentonig) in weer eens een boxverpakking met veel lucht en karton met daarin de dubbel-cd in plastic opbergdoosje. De handleiding bevindt zich in dit laatste doosje. Nu weet ik dat er verzamelaars van boxverpakkingen zijn die hele pronkkastjes vullen met dit spul, helaas wordt de prijs van die overbodige luxe doorberekend in de eindprijs. Je moet het er maar voor over hebben.
De installatie verloopt gladjes zonder problemen.



Philip Marlowe.

Eén van Amerika's beste schrijvers van detective-verhalen is de in 1959 overleden Raymond Chandler. Hij bedacht de figuur Philip Marlowe, een wat slordige onconventionele private investigator, die zich met drank, vrouwen en tabak op de been hield. Talloze verhalen van deze held, zich meestal afspelend aan de voor-avond van de Tweede Wereldoorlog, zijn verfilmd of tot series verwerkt. Diverse bekende acteurs zijn ooit in de rol van Marlowe gekropen; o.a. Stacey Keach en Robert Mitchum. Het kenmerkende van de verhalen is dat je meestal te maken hebt met een ik-verteller in de vorm van een sonore, door sigaretten en drank aangetaste stem.

THE DAME WAS LOADED, een interactief grafisch adventure met veel video, zou je een op zich staande aflevering uit zo'n Marlowe-serie mogen noemen. De hoofdpersoon heet hier echter Scott Anger en het verhaal speelt zich af in Los Angeles. Verder zijn alle ingrediënten voor een goed detective-verhaal vertegenwoordigd: moord, corruptie, een vermist persoon, diefstal. etc.



Verzamelen!!

Na een beeldvullende video-intro krijgt Anger zijn eerste opdracht. Een dame vraagt hem haar vermiste broer te gaan zoeken. Alles speelt zich af in real-time-mode: let dus op wat je zegt of wat je doet. Zoals in het echte leven kan dit consequenties hebben. Voor we op onderzoek uitgaan, verkennen we het bureau en verzamelen we eerst de noodzakelijke voorwerpen. Het hele spel is vergeven van de voorwerpen. Na enkele minuten spelen had ik er al een vijftiental. Je onderzoekingen gaan middels schuiven van de muis: de cursor verandert telkens in symbolen die handelingen vertegenwoordigen en voor zich spreken (look, take, use, talk etc.). Wanneer je het bureau verlaat, kun je met je auto (zet de autoradio eens aan voor good-old-style-jazz) via een overzichtsplattegrond van L.A. naar diverse locaties. D.m.v. pijlen aanklikken scroll je door de gehele map. Jake's Point geeft je de mogelijkheid je voorraad cash uit te breiden middels een spelletje poker.

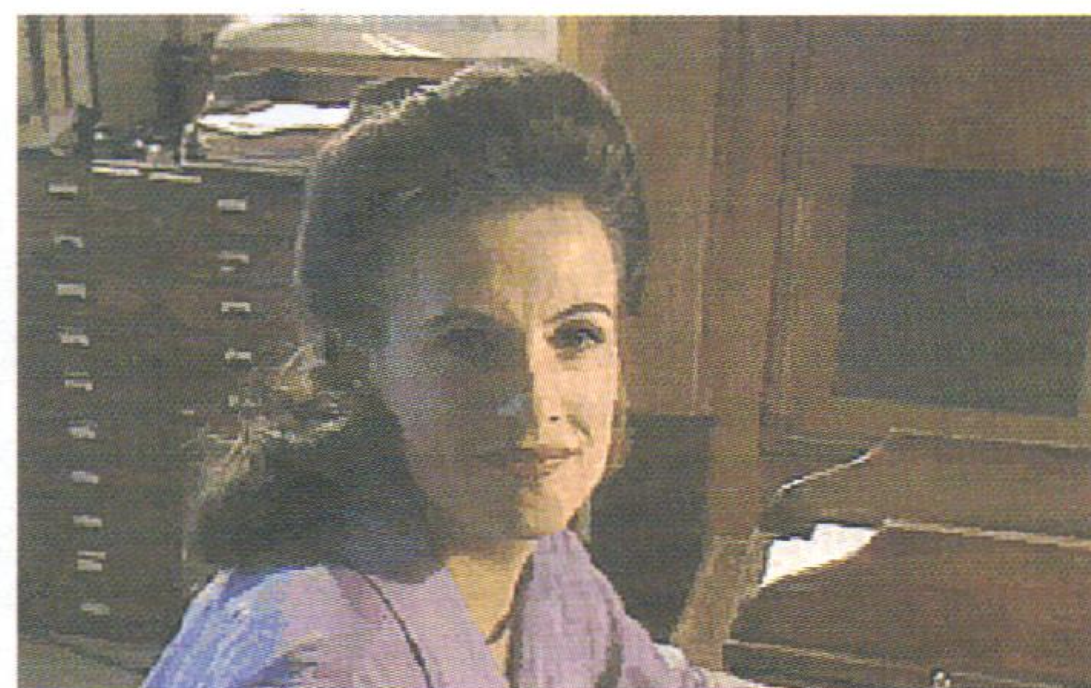
Blocnote.

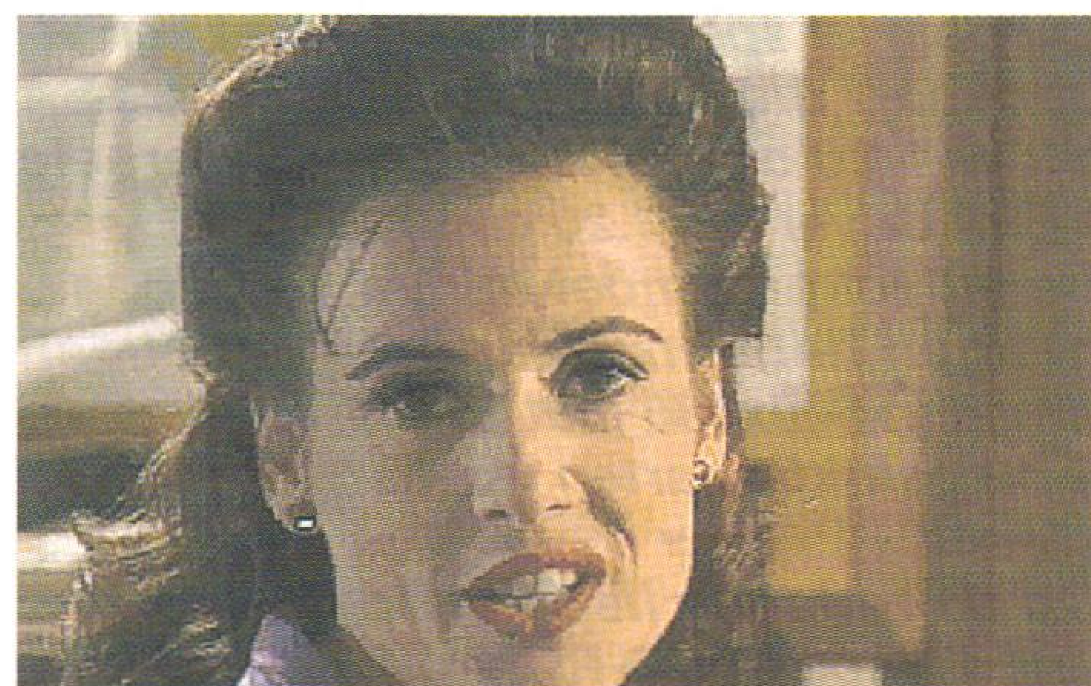
Beide muisknoppen tegelijkertijd indrukken roept een soort blocnote op. Hierin tref je een overzicht van de verzamelde voorwerpen. Klik je eenmaal met de rechtermuis op een voorwerp, dan krijg je een uitgebreide beschrijving. Tevens geeft de blocnote toegang tot Anger's geld, aantekeningen en horloge. Voorwerpen in je blocnote stoppen kan ook met dubbelklik rechtermuis. Niet alleen de blocnote geeft de mogelijkheid tot voorwerpen opslaan, ook de ladenkast in Anger's bureau of de kofferbak van zijn auto zijn hiervoor geschikt. Daar we te maken hebben met real-time-mode zul je vaak het horloge moeten raadplegen. Slapen doe je op de sofa in je kantoor, waar je tevens van kleding kunt wisselen in de klerenkast. Save, load en quit gaat via de type-machine in Anger's bureau, dus zul je hier na vorderingen regelmatig terug moeten keren.

Frustrating.

De real-time-mode (bij mij associaties oproepend met het vervelende spel Darkseed) ervaar ik als frustrerend. Telkens blijkt weer dat ik iets verkeerds zeg of verkeerd handel met alle gevolgen vandien. Vaak moet je dan een tijd wachten voor je de persoon in kwestie weer te spreken krijgt.. Dit betekent dat je in het begin flink wat tijd kwijtraakt met save en load. Hinderlijk is dat je hiervoor telkens naar het bureau terug moet keren. De tijd loopt door, het ene moment kun je naar bepaal-







de locaties, maar is het nacht en zit je even vast,dan rest je niets anders als bijslapen. Kijk goed uit wat je met je geld doet: na een bezoek aan de cafetaria had ik mijn buik volgegeten en met een mes, vork en lepel maar vrijwel platzak verliet ik de locatie.
Verder verloopt het spel saai en eentonig met weinig spectaculaire, wel kwalitatief redelijke beelden, die al uitstekend (en beeldvullend) draaien op een DX2/66 (zonder MPEG!) met slechts een single-speed CD-ROM drive. Op de spraak valt niets aan te merken, helder en duidelijk, zonder ondertiteling.

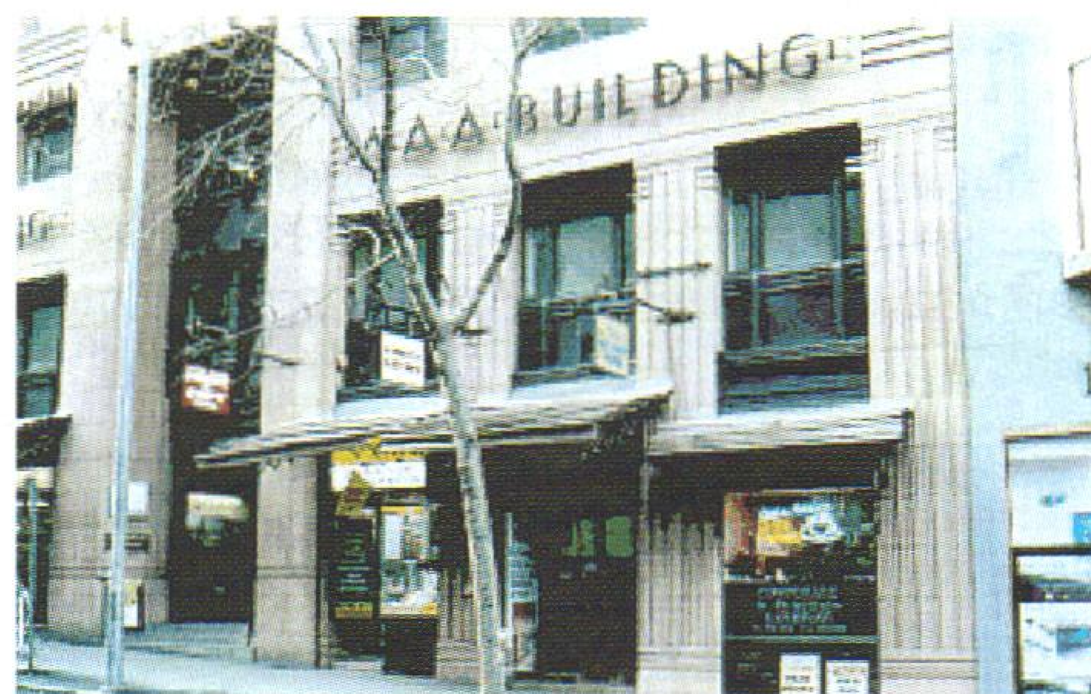
Conclusie.

THE DAME WAS LOADED is een Philip Marlowe-achtig verhaal in de vorm van een interactief grafisch adventure met talloze video-beelden. Vanwege de real-time-mode is de moeilijkheidsgraad zeker pittig te noemen. Ben je een enigszins ervaren speler en spreekt het thema je aan, dan is het misschien de moeite waard. Helaas was ik het spel na 2 dagen spelen meer dan zat.
Advies: huur bij de videotheek de film "The Big Sleep", dat bespaart je heel wat pegels en ergernis.

Peter Postma.

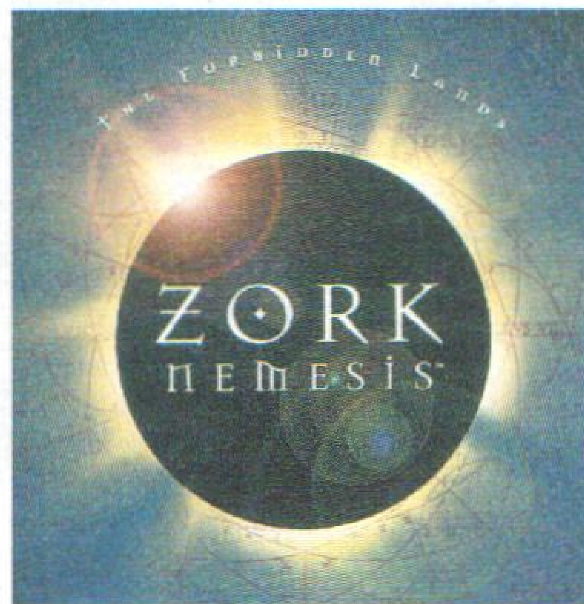
BEELD:	7
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	6
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	5

Beschikbaar gesteld door MVSP.



ZORK NEMESIS The Forbidden Lands

Softwarehuis: Activision.
Min. 80486DX2/66Mhz., min. 8Mb., DOS 6.0+, SVGA (local bus of PCI), harddisk, 2x speed CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1.
16-bit Sound Blaster en compatibel.
Richtprijs: FL. 98,=



Let op! Het spel draait alleen met een videokaart die compatibel is met VESA BIOS 1.20 of hoger of een universele VESA driver die 1.20 compatibel is.
De videokaart moet minimaal 1Mb. geheugen hebben, daar het spel alleen draait in 640x480 met 16-bit hi-color.
8-bit geluidskaarten worden niet ondersteund.
Op de redactie liep het spel haperend met 2x-speed CD-ROM drive. Sneller is dan ook aanbevolen.
Ook aanbevolen is, om het spel onder Windows 95 te draaien.

ZORK NEMESIS, een grafisch adventure moderne stijl (dat betekent video en SVGA-graphics) en een op zich staande opvolger van RETURN TO ZORK, wordt geleverd in boxverpakking met daarin heel wat karton, een soort dagboek waarover verder meer en de 3 cd's in plastic box met daarin weer de handleiding (voornamelijk trouble shooting).
Tijdens de installatie kwam ik met 8Mb RAM nog even in de problemen: de handleiding gaf een kant en klare oplossing. Verder heb je keus uit 3 opties m.b.t. harddisk-ruimte: best (87Mb., aanbevolen), medium (42Mb.) of minimum (22Mb.). Eenmaal in het spel kun je via preferences o.a. hint-mode en Qsound in- of uitschakelen. Het veelvuldig gebruik van de hint-mode bederft echter het spelplezier, voorlopig niet gebruiken dus, want je komt zeker in het begin een heel eind, zelfs als beginner in het genre.

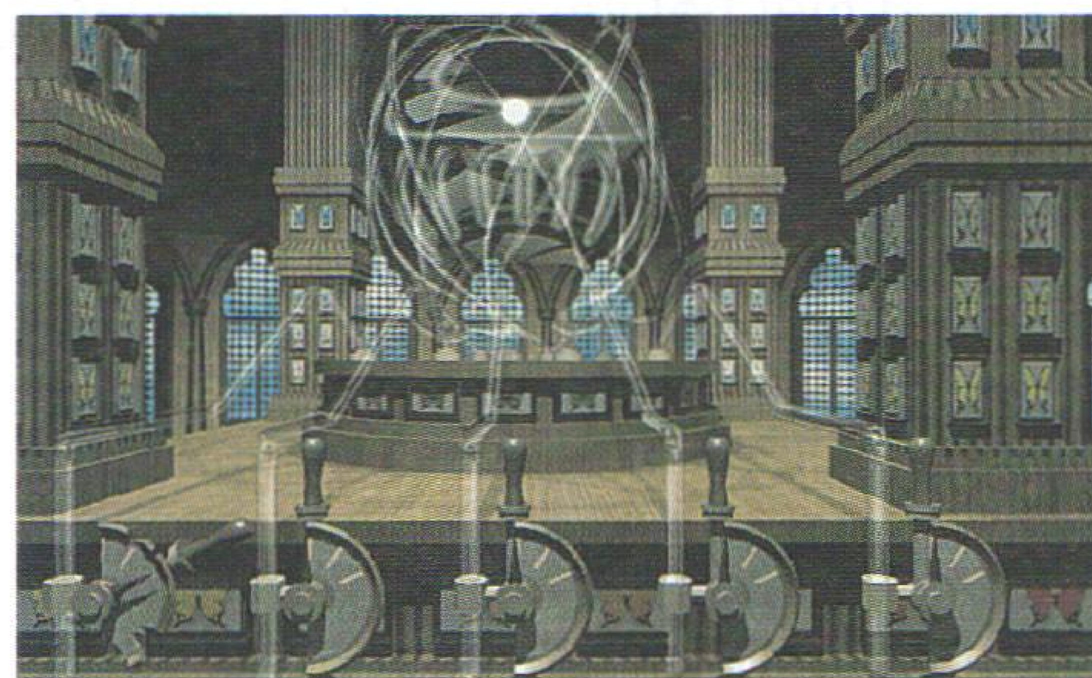
In een fictieve mystieke wereld, Zork genaamd, hebben 4 vooraanstaande burgers, ieder gespecialiseerd in een bepaalde tak van de alchemie, een soort pact gesloten met als doel onsterfelijkheid te bereiken. Na vele intriges en misdaden wordt hen uiteindelijk een halt toegeroepen. De "Nemesis" (= Lucien, zoon van één der alchemisten) sluit hun zielen op en hun elementen der macht worden zorgvuldig geborgen. Het verhaal begint echter met de veronderstelling dat niet de 4 alchemisten, maar de Nemesis de boosdoener is.
Een zoektocht van een soort geheim agent genaamd Karlok Bivotar (zijn dagboek moet je beslist doorlezen i.v.m. vele kryptische hints) naar de 4 verdwenen burgers leidt tot niets. Karlok legt het loodje, dus wordt jouw taak het vinden van de vermiste personen, het ontsluieren van de raadsels en de strijd aanbinden met Nemesis (of, naar later blijken zal, de 4 alchemisten).

Tot zover het verhaal in het kort. In werkelijkheid is het verhaal heel wat complexer en moet je bij de les blijven. Ondertiteling ontbreekt en er valt weer aardig wat te lezen tijdens je verkenningen, dus is een goede kennis van de Engelse taal mooi meegenomen.
Je onderzoek begint in een tempel (om binnen te komen de klopper slepen naar het zonnesymbool erboven). Hier word je geconfronteerd met de eerste puzzels. Tijdens het spelen (wel alles consequent onderzoeken) krijg je aardig wat kryptische hints. Helaas blijkt dan dat d.m.v. trial en error bepaalde problemen sneller op te lossen zijn. Ook vergaar je voorwerpen die op de juiste plaats gebruikt moeten worden. Niet altijd logisch, maar dat verhoogt het spelplezier.
Een klein voorbeeldje: je vindt een spiegel, die je links van een rij van 6 kettingen hangt, waardoor je een kaarsje (er branden er tientallen) een blauwe vlam af ziet geven. Klik op de blauwe vlam en maak kennis met de 4 vermisten, althans wat er van hen over is.

Een van de leukste zaken die ik tegenkwam was het reizen in een soort mijnkarretje (net terug van Disneyworld) mits je de juiste knop indrukt. Het spel is behoorlijk uitgebreid en de makers garanderen je meer dan 40 speel-uren mits je niet vast komt te zitten. Na een avondje spelen had ik reeds 4/9 deel van het spel uitgespeeld zonder ook maar een hint te gebruiken, jammer! Wel moet gezegd worden dat de moeilijkheidsgraad toeneemt naarmate je vordert. Tijdens mijn verdere zoektocht kreeg ik te maken met een hardnekkige kluis die niet open wilde. Hier probeerde ik voor het eerst de hint-optie en wat bleek: de hintkeepster vertelde me dat ik het braaf alleen uit moest zoeken. De hint-optie werkt dus alleen in de tempel. Zo gezegd zo gedaan: na een lugubere onthoofding van een lijk m.b.v. een soort guillotine bleek het hoofd het ontbrekende deel van de kluiscode. Onder de acteurs zul je o.a. Stephen Macht en Joe Napolitano herkennen, de laatste is bekend van de televisieserie X-Files.









Menu's roep je op met de CTRL toets in combinatie met een letter. De bediening van het spel (alles werkt met pijl of handikoontjes) is uiterst gebruiksvriendelijk. Bijzonder is -in tegenstelling tot andere spellen- dat je op sommige momenten al scrollend omhoog of omlaag kunt kijken en 360 graden kunt draaien. Dit alles gaat redelijk vloeiend. Heel veel zorg is besteed aan de zeer rijk gedetailleerde SVGA-graphics. Uitgebreide studies en research zijn verricht om die SVGA-graphics te vervolmaken. Je herkent o.a. beelden uit de Scala van Milaan, de Tate Gallery in Londen en zowaar een schilderij van Hieronymus Bosch. De video-beelden zijn uitstekend, de spraak is hier en daar ietwat minder, de muziek en geluidseffecten zijn zonder meer subliem en zeker sfeerverhogend.

Geef je d.m.v. een klik met je linkermuisknop een commando, dan zie je even een rood lampje branden; heb dan geduld want erop los klikken zorgt voor vastlopers, zeker bij data-transfer tijdens wisselen van cd. Met je rechtermuisknop scroll je door je verzameling voorwerpen. Al met al een waar genot om te spelen. Met CTRL+P kun je je vorderingen bijhouden.
Tot slot: wanneer je de eindfinale speelt moet je je strak aan het scenario houden, bij mij ging het hier herhaalde malen fout (de meest vreemde error-meldingen).

CONCLUSIE

Activision bewijst met ZORK NEMESIS in staat te zijn tot het maken van een topper op gebied van het grafisch adventure. Qua inhoud en opbouw van het verhaal is een vergelijking met MYST op zijn plaats. Het spel oogt ingewikkeld maar dat zit hem meer in de verhaallijn (oudgedienden die ooit RETURN TO ZORK gespeeld hebben komt dit niet onbekend voor). Voor beginners zeker een aanrader, de veteranen onder ons zullen het spel echter te snel uit hebben.

Peter Postma.

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

bad mojo

**Softwarehuis: Pulse Entertainment.
Min. 80486DX/66Mhz., min. 8Mb., Windows 3.1 of Windows 95, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1.
Windows compatibele geluidskaart.
Richtprijs: FL. 149,=**

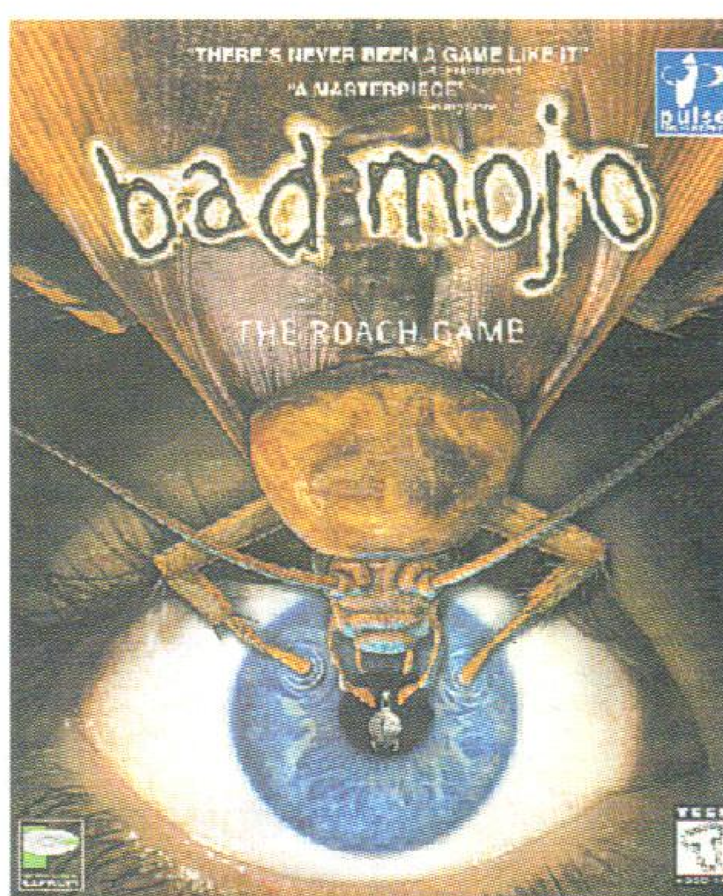
**Op de harddisk is 26Mb. vrije ruimte nodig.
Aanbevolen: Pentium processor.**

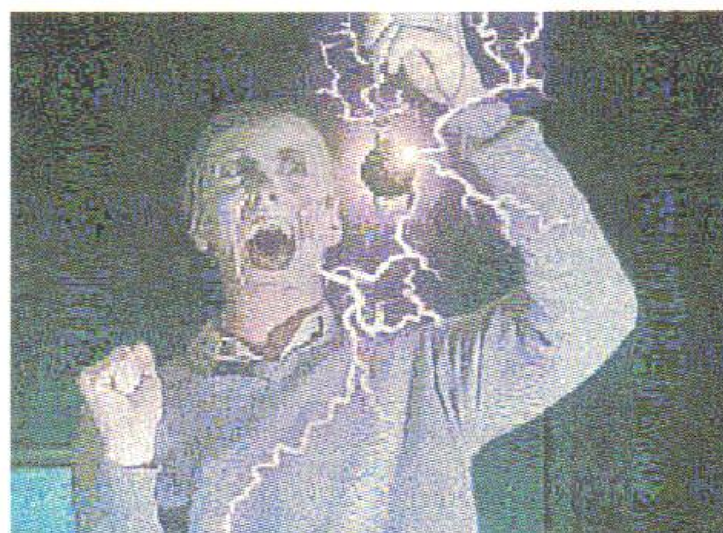
Tijdens het spelen van dit spel herinnerde ik mij een bekend Chinees spreekwoord: "Wie niet groot en sterk is, moet in een vorig leven een kakkerlak geweest zijn om te kunnen overleven" (ik heb het maar vertaald, dat leek mij makkelijker). Tjonge, wat een maf spel en hoe origineel. Maar laat ik eerst maar eens bij het begin beginnen....

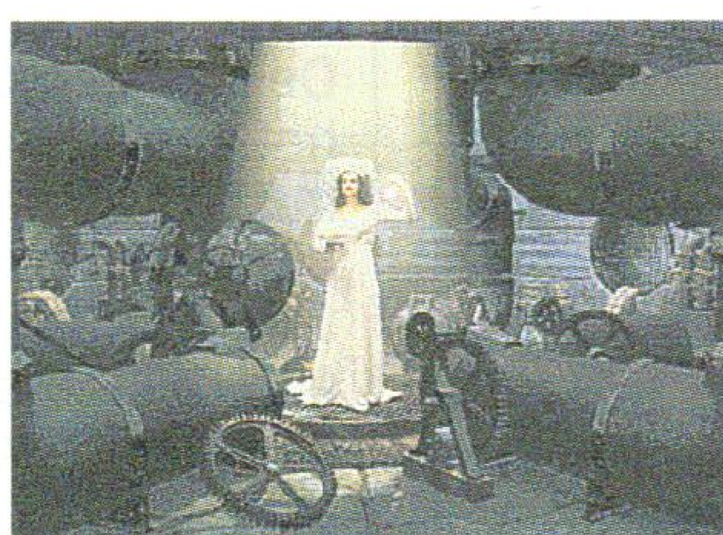
Meteen al bij de installatie valt op dat we met een iets afwijkend product te maken hebben, want tijdens het wachten op het overhevelen van de informatie naar de harddisk (en dat duurt echt niet overdreven lang) kunnen we een klassiek ping-pong spel spelen; traag, maar dat had ik lang niet gedaan. Het gevolg laat zich raden. Een kwartier na de voltooiing van de installatie van het programma moest ik me lostrekken van het tennisgebeuren om naar het spel te gaan kijken.
Dit begint met een introfilmpje waar je meteen door aangetrokken wordt. Niet vanwege de denderende graphics of Q-Sound achtige audiotrucjes, maar vanwege de beklemmende sfeer. Dit pakt meteen en je wilt dan ook zo snel mogelijk beginnen.
Ook tijdens het spel zelf is de sfeer doorslaggevend om je vast te bijten, door te zetten en steeds maar weer opnieuw te beginnen.

Ik zal weinig loslaten over dit spel, want als je het aanschaft krijg je zeer weinig informatie (slechts enkele regeltjes op 1 pagina, formaatje CD) en moet je alles zelf uitzoeken. Dat is de opzet van de makers en dat laten we zo.

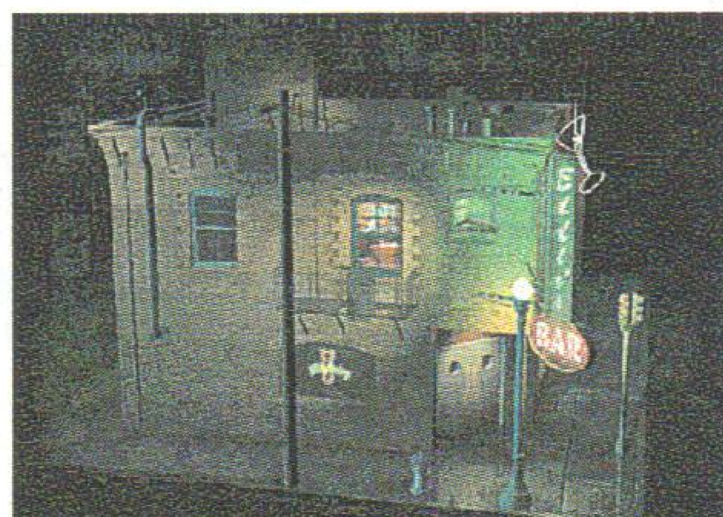
BAD MOJO is een uniek grafisch adventure rond een kakkerlak. Wie deze kakkerlak in een vorig leven was, krijg je te zien in de eerder genoemde introfilm. Voor de bediening gebruik je slechts de 4 cursortoetsen; makkelijker kan het haast niet. Praten hoef je (en kun je) niet; dat schiet dus ook lekker op. Iets pakken of meenemen is een kakkerlak onbekend, zodat er geen inventory is. Wat overblijft is dus het bekende zoekwerk dat tekenend is voor dit speltype. Tijdens deze zoektocht word je getrakteerd op fraaie afbeeldingen, veel viezigheid, rotzooi en vooral veel plassen kleverige smurrie. Dit wordt afgewisseld met allerlei puzzels en tijdens je vorderingen krijg je (soms zeer vreemde) videofilms te zien met voornamelijk wazige tips die in dichtvorm worden opgezegd.
Je speelt het spel alleen, maar onderweg kom je wel vele kakkerbroeders tegen en krijg je te maken met andere collega's zoals maden, vliegen en spinnen, dus de geleedpotigen-hobbyist kan z'n hart ophalen.











Het spel speelt in het huis van een heel vies mannetje: zo'n korte, dikke Amerikaan in een wit onderhemd die voornamelijk vloekt, zuipt, rookt en rochelt (in Nederland loopt zo'n figuur rond in de buurt van de Aviko fabrieken). Het huis ligt bezaaid met rommel en etensresten. Dit trekt natuurlijk allerlei ongedierte aan, dusdanig veel dat de kat des huizes z'n toevlucht elders heeft gezocht en alleen nog maar langs komt om kopjes te geven. Dergelijke figuren ruimen de boel niet op, maar beperken het ongemak door het plaatsen van rattenvallen, mieren- en kakkerlak-lokdozen, vliegenvangers, spuitbussen zwaar vergif en ander grof geschut om de boel bewoonbaar en gezellig te houden. In deze -voor een kakkerlak knusse- omgeving loop jij rond (maar dan wel héél voorzichtig) en moet je denken en handelen als een kakkerlak om niet binnen de kortste keren het loodje te leggen.
Om het geheel nog onsmakelijker en extra spannend te maken word je regelmatig geconfronteerd met zeer vreemde situaties. Oké, één voorbeeldje dan. Ergens in de keuken ligt een dode rat in een val. Zo te zien goed dood, want er ligt een flinke plas bloed, de ribbetjes zijn geplet en de oogjes staan zeer dof. Kom je bij de staart van deze rat, dan mept hij je een veld terug en kom je voor de bek van het dier dan word je verorberd. Ratje was dus nog niet helemaal dood, en ik schrok me rot; iets dat trouwens regelmatig gebeurt als je dit spel speelt.
Me dunkt dat dit even anders is dan we gewend zijn.

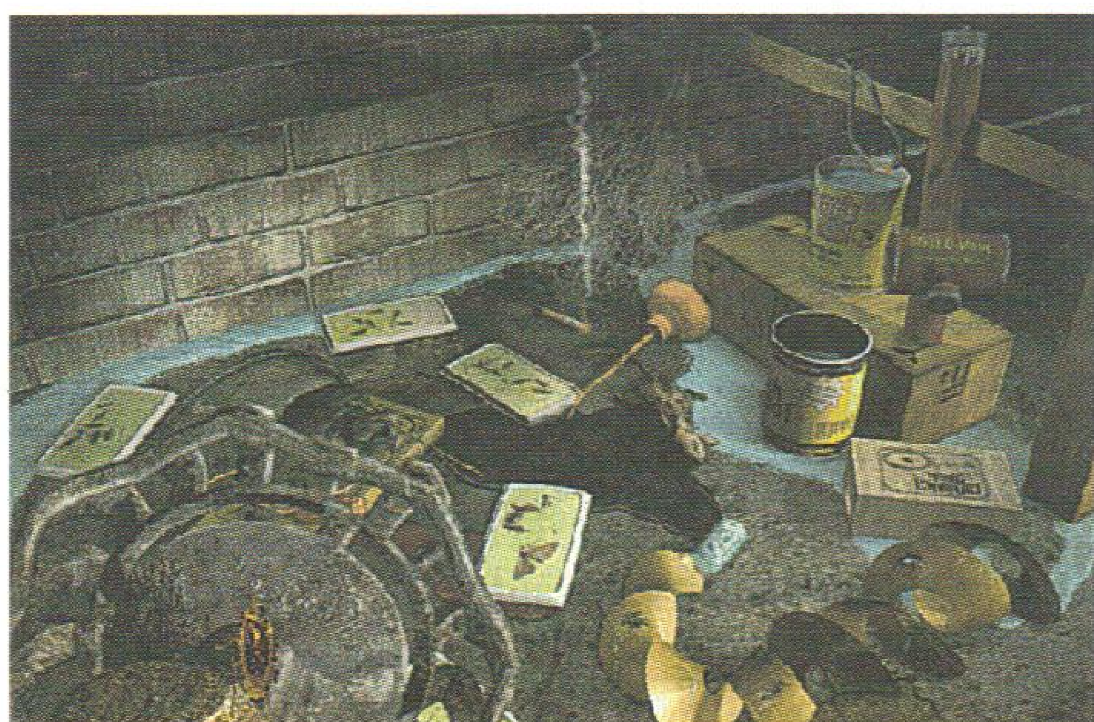
CONCLUSIE

BAD MOJO is een originele uitdaging die ik iedereen kan aanbevelen die eindelijk eens iets anders wil dan poppetjes op het scherm en slepen met allerlei troep in de hoop dat ergens iemand interesse heeft om je ervan te ontdoen of het wil ruilen voor weer andere troep of informatie.
De afbeeldingen zijn fraai, maar soms zeer onsmakelijk, dus je moet geen zwakke maag hebben. Afhankelijk van je gevoel voor humor lig je regelmatig in een deuk of lopen de rillingen van afschuw over je rug. Logisch denken moet je vergeten, want daarmee kom je niet ver. Voor beginners in dit genre kan het spel ronduit te moeilijk zijn; enige ervaring - liefst als kakkerlak met goede kennis van de Engelse taal- is gewenst.
Het enige nadeel is de prijs. Het spel is goed, maar de prijs is echt overdreven. Je bent wel een tijdje zoet, maar het spel leent zich niet om meteen weer opnieuw te beginnen. Vergelijkbare grafische adventures gaan voor prijzen rond FL. 100,= over de toonbank.
Ondanks de prijs kan ik het toch aanbevelen want de sfeer en de originaliteit maken heel wat goed, en zo vaak krijg je geen kans om als insekt een adventure te spelen. Jammer dat er nog geen geurtjes bijgeleverd worden.

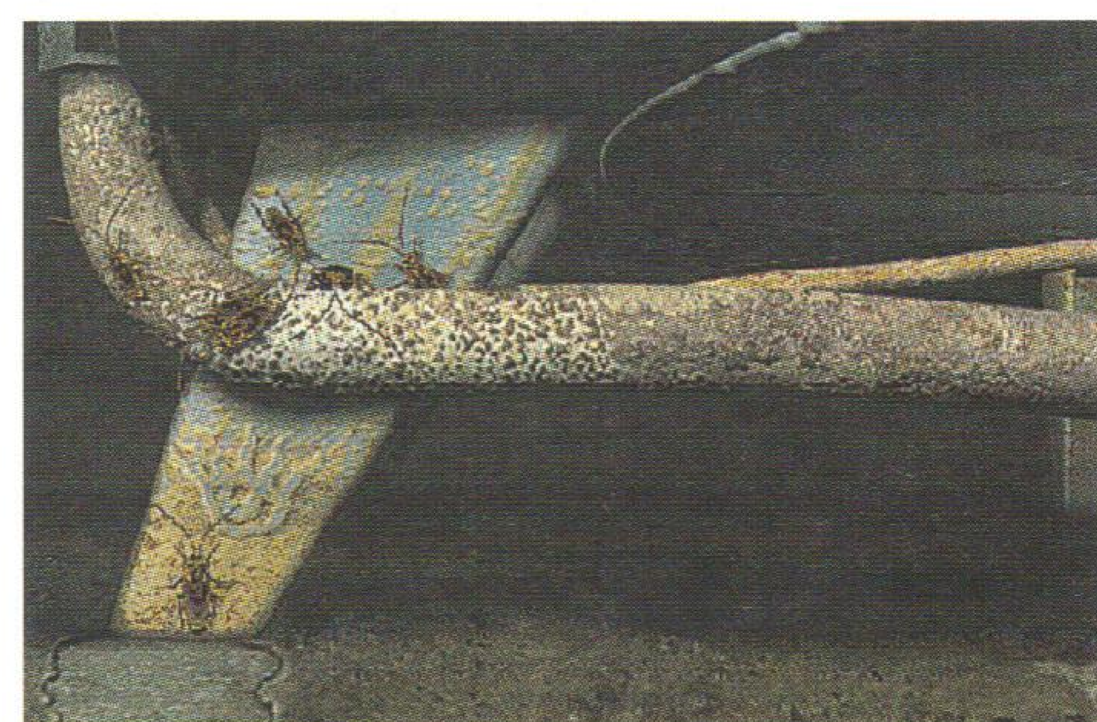
Alfred.

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	5

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

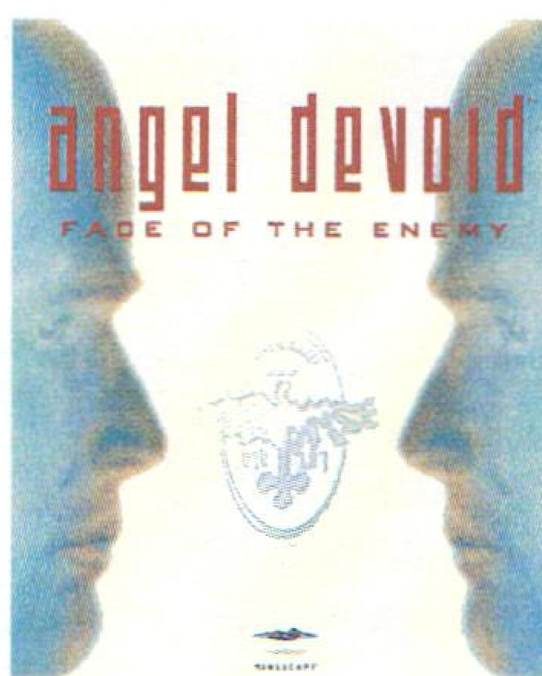






ANGEL DEVOID

Face of the Enemy



Softwarehuis: Electric Dreams.
***MS-DOS:* min. 80486DX/66Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, SVGA (VESA, 1Mb.), harddisk, 2x speed CD-ROM, muis.**
Sound Blaster en compatibel.
***Macintosh:* min. 68040/33Mhz., System 7.0+, 8Mb., 16-bit color display, 2x speed CD-ROM.**
Aantal spelers: 1.
Richtprijs: FL. 89,=

Aanbevolen: 4x speed CD-ROM drive.

Om maar weer eens met de narigheid te beginnen: zowel op de redactie als bij een medewerker werkte het spel slechts op enkele computers. Het gros van de MS-DOS computers vertikt het met dit spel.

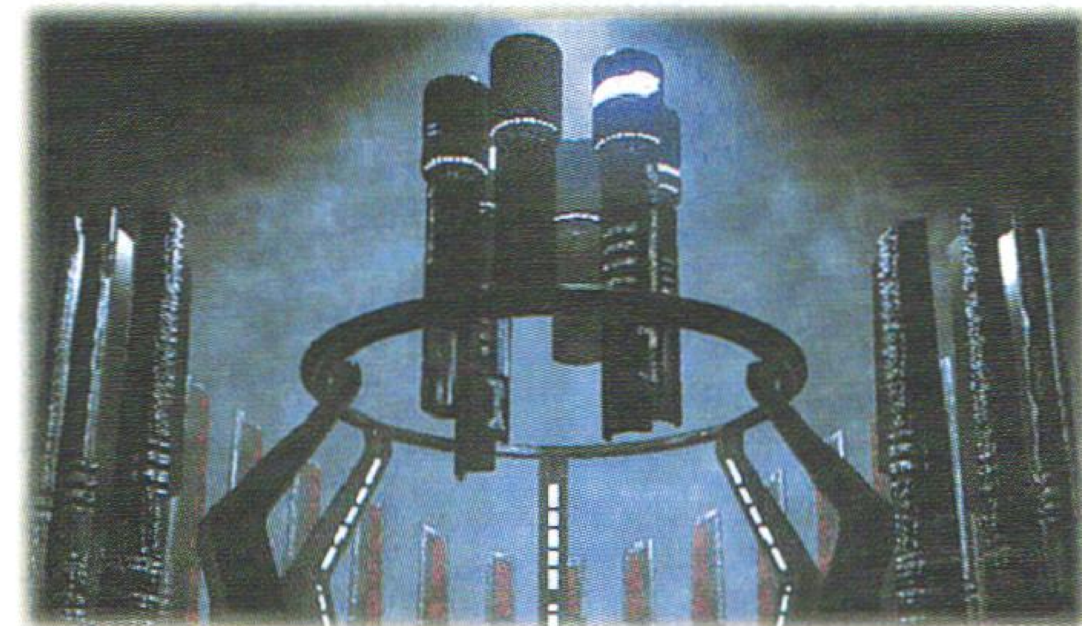
ANGEL DEVOID is een interactieve beeldvullende film en staat dan ook op 4 CD's. De film wordt in stukjes vertoond. Elke opdracht, gegeven via de muis, laat weer een stukje van de film zien. Jij bent de hoofdpersoon in deze film en je ziet alles door de ogen van deze hoofdrolspeler. Verder lopen er 34 acteurs rond, die allen hun steentje bijdragen aan dit videoverhaal.

Het verhaal begint, ergens in de toekomst, in een ziekenhuis waar je bijkomt na een ernstig ongeluk. Je weet niet wie je bent, maar anderen wel, want je blijkt nr.1 te zijn op de lijst van gezochte personen. Als je dan ook te lang in de ziekenhuiskamer rondhangt komt de politie binnen en schiet je overhoop. Het hele spel is verder ook gebaseerd op snel handelen. Sta je ergens even te twijfelen, dan duiken de smerissen weer op en volgt een vuurgevecht; waarbij jij, in de loop van het spel, wel terug kunt schieten.

Onder de interactieve films is dit een zwakke broeder. Het verhaal is zwak, de puzzels en andere problemen zijn van het "altijd prijs" principe. Save het spel, probeer wat uit, laad het spel weer in en probeer het nog eens. Dit komt het beste tot uitdrukking tijdens gesprekken. Je hebt 3 mogelijkheden: vriendelijke, neutrale of agressieve benadering. 2 mogelijkheden betekenen de dood, de derde is goed. Verkeerde handelingen of antwoorden leiden niet tot een ander spelverloop, zoals dat bij de concurrenten het geval is. Echte puzzels en vraagstukken, die met strategie, logica, of met behulp van tips of voorwerpen zijn op te lossen kom je helaas weinig tegen in dit spel.

De beelden zijn redelijk, meer niet. Zowel het spel als de bediening lopen traag. De muziek en de geluidseffecten zijn ook niet meer dan redelijk. De film heeft wat weg van "Bladerunner", maar door de zwakke audio- en videopresentatie en de slechte acteurs is het verhaal aanmerkelijk minder boeiend. Het geheel is dan ook alleen interessant voor diegenen, die persé interactieve films op hun scherm willen zien. Helaas moeten zij met hun computer onder de arm naar de winkel.





Voor minder dan de helft van het bedrag dat je voor het spel moet neertellen kun je ook de videofilm "Bladerunner" kopen. Dan heb je nog geld over voor een andere science-fiction film of voor een leuk verzamelpakket.

Alfred.

BEELD:	6
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	5
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	6

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

Drukke mensen van Hamsterland.

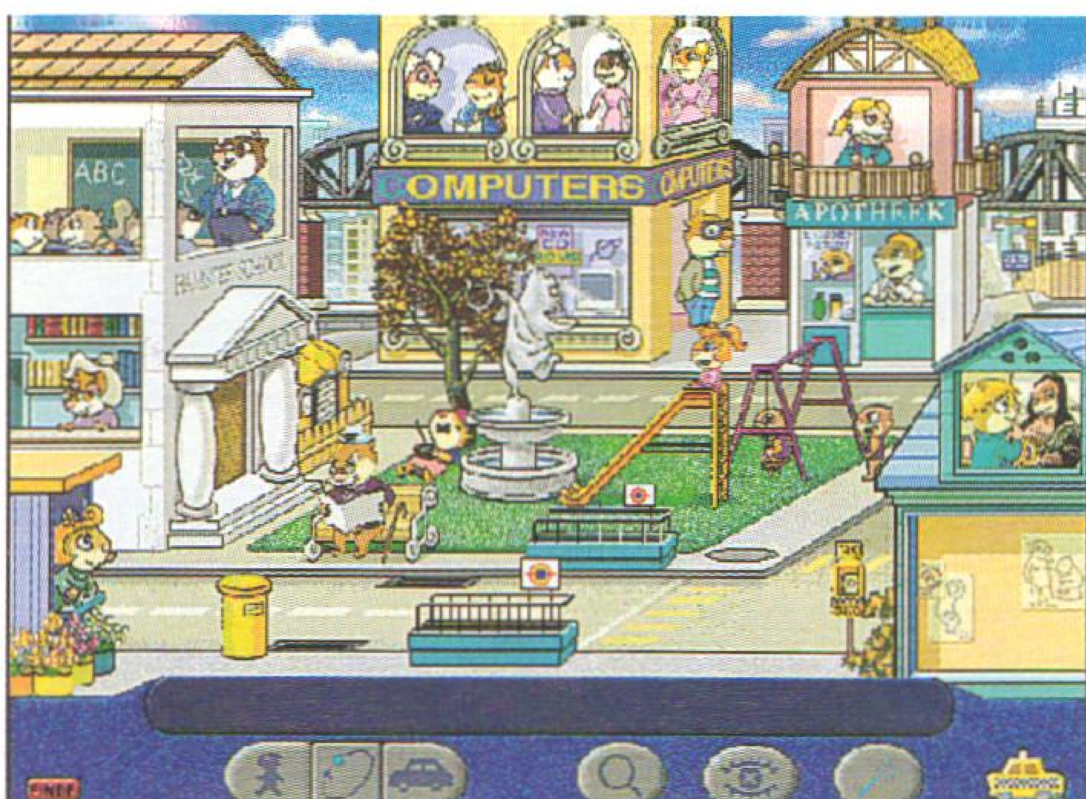


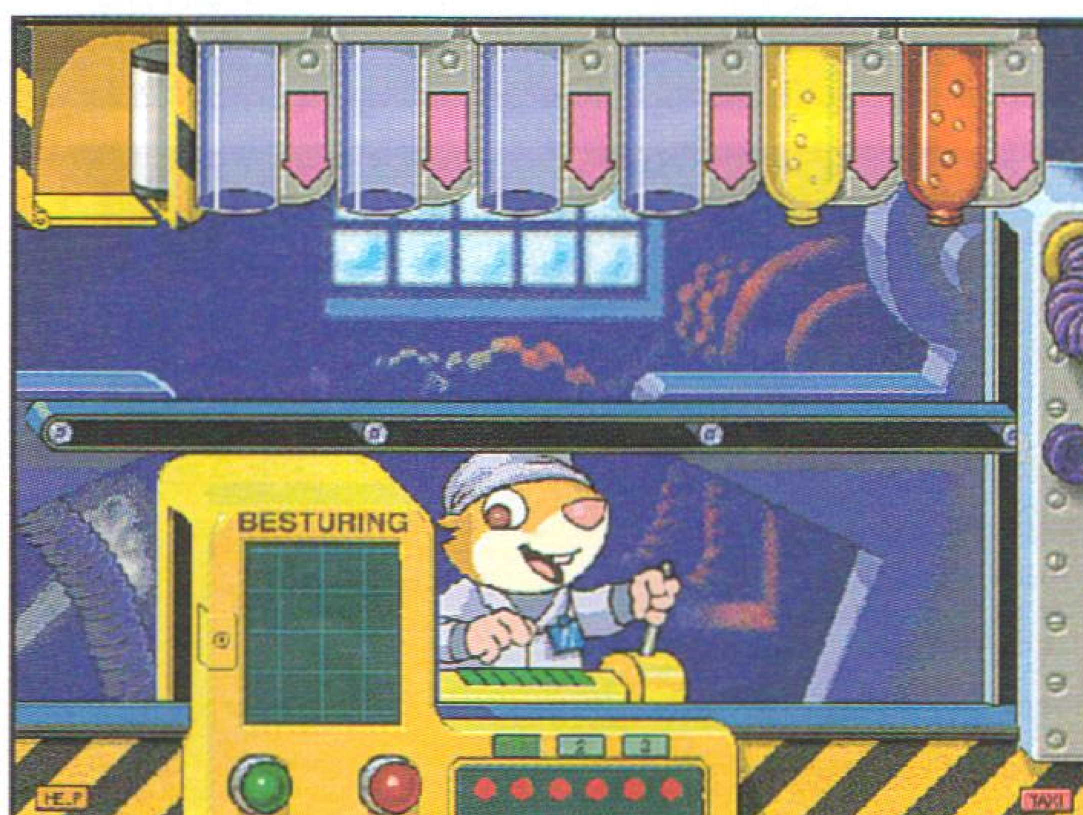
Softwarehuis: BMG Interactive.
***MS-DOS:* min. 80486DX/33Mhz., min. 8Mb., Windows 3.1, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive, Sound Blaster en compatibel.**
***Macintosh:* LC III+, System 7.0+, min. 8Mb., 640x480x256 kleuren display, 2x speed CD-ROM drive.**
Richtprijs: FL. 99,95

Hamsterland wordt geleverd in degelijke boxverpakking met daarin de cd in opbergdoosje. QuickTime 2.1, mocht je het nog niet hebben, is op de cd toegevoegd. Je kunt direct aan de slag na het aanmaken van een exe-icoontje onder Windows. Een vriendelijk hamstertje geeft je de keus uit 2 talen (Engels of Nederlands), met een taxi rijden we naar locatie en vanaf hier is het klik en play.
Het product is educatief bedoeld. Kinderen leren al spelend met de muis allerlei zaken aangaande beroepen en breiden tegelijkertijd hun woordenschat uit.. Alles speelt zich af in een stadje bewoond door hamsters. De vele animaties en locaties zorgen voor dikke pret. Het ontwerp is niet-lineair dus nodigt uit tot vaker gebruik. Verder bevat het programma 3 spelletjes: visje vangen, blikjes vullen en huisje bouwen. Beeld, geluid en spraak zijn keurig verzorgd. Hamsterland is bij uitstek geschikt voor de leeftijdsgroep vanaf 4 à 5 jaar. De spelletjes, die een opbouwende moeilijkheidsgraad hebben, maken de software echter geschikt voor een leeftijd tot pakweg 7 jaar. Al met al een leuke aanrader, ondanks de hoge prijs.

Peter Postma.

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.





Kiyeko en de dieven van de nacht.

Softwarehuis: Ubi Soft.
Min. 80486SX/25Mhz., min. 4Mb., Windows 3.1, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM, muis, Soundblaster en compatibel.
Richtprijs: FL. 119,=

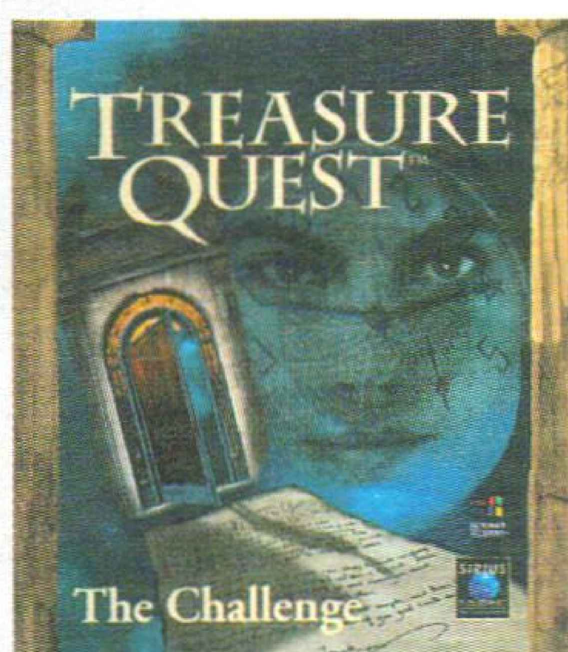
Kiyeko wordt geleverd in een totaal overbodige kartonnen box, daar de inhoud slechts bestaat uit de cd in plastic opbergdoosje met daarin de handleiding.
Bij de installatie krijg je de keus uit 5 talen: Spaans, Duits, Engels, Frans en Nederlands. Verderop in het spel kun je altijd nog van taal wisselen. We kiezen Nederlands en al direct blijkt dat we eigenlijks "Vlaams" moeten schrijven. Het verhaal speelt zich af in het Amazone-gebied en is een oud Indiaans kindersprookje.
Een Belgische indiaan op leeftijd laat je kennismaken met de hoofdpersonen waarna je kunt kiezen uit enkel luisteren naar het verhaal of spelen met het verhaal. Spelen met het verhaal is eveneens luisteren. Wel kun je, wanneer de pijlcursor wit oplicht, op bepaalde dingen klikken waardoor er iets gebeurt. Dit laatste is aardig gedaan maar zeker niet spectaculair. Helaas is dit het enige interactieve. Het programma heeft dus niet veel om het lijf. Beeld en geluid zijn redelijk verzorgd. Het programma is geschikt voor de leeftijdsgroep 4 tot 9 jaar.
Kijk eens naar de prijs: een mooi sprookjesboek voorlezen is net zo leuk.

Peter Postma.

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

TREASURE QUEST: *Even een miljoen winnen.*

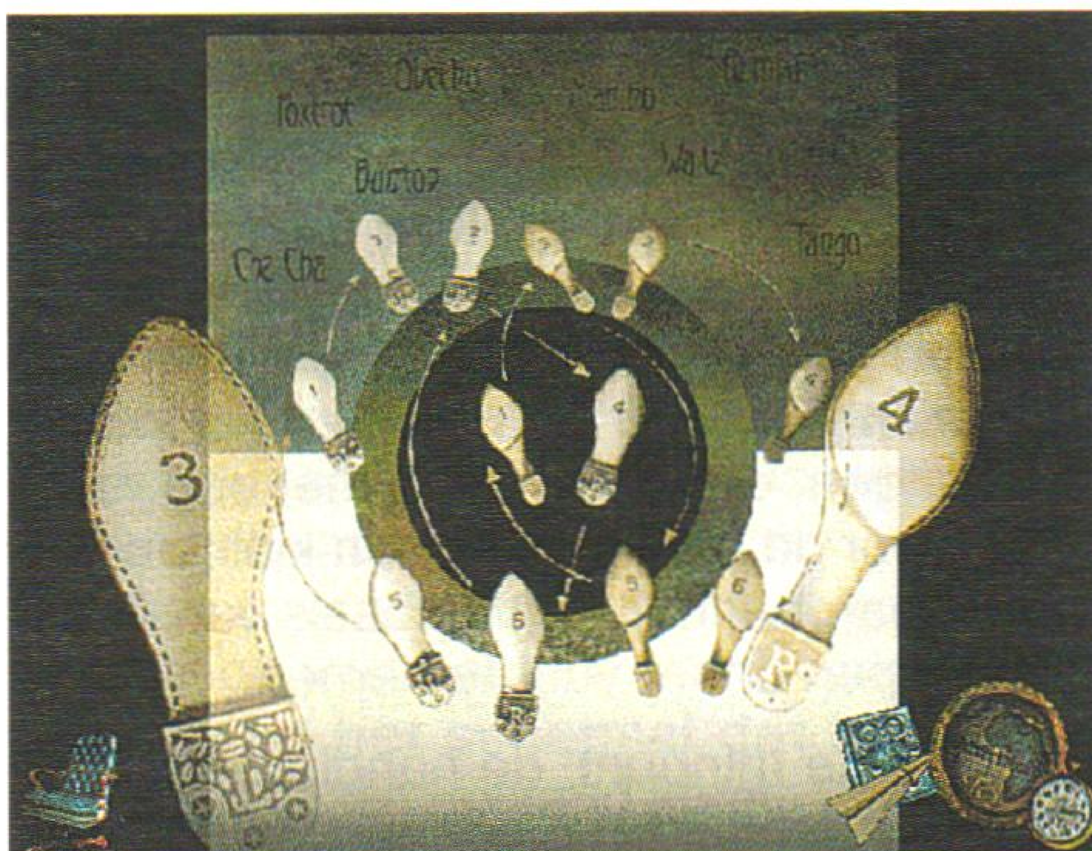
**Softwarehuis: Sirius Publishing.
Min. 80486DX/33Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, Windows 3.1/95, SVGA (VESA 1Mb.), harddisk, 2x speed CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster PRO en 100% compatibel.
Richtprijs: FL. 139,=**



Aanbevolen: Pentium 75Mhz., 16Mb., 4x speed CD-ROM, Windows95. Ook uitgebracht voor Macintosh.

TREASURE QUEST zit in een fikse doos, waar nu eens niet alleen maar lucht in zit. Je krijgt een CD met het spel, een audio-CD met 11 tracks, een heleboel documentatie en wat reclamemateriaal. De prijs voor dit pakket is hoog, het spelen kan het echter nog veel duurder maken, maar... als je goed en snel bent kun je 1 miljoen Dollar rijker worden.

Het spel bestaat uit een verzameling achtergrondbeelden en videofilms en doet denken aan programma's als The 7th Guest en Myst. De moeilijkheidsgraad ligt echter aanmerkelijk hoger; zeg maar gerust dat de graad bij "bijna onmogelijk" ligt. En dat mag ook wel, gezien het feit dat met dit spel 1.000.000,= Dollar te winnen is. De eerste speler, die dit spel volledig oplost en vervolgens deze oplossing in de vorm van een opstel van minimaal 1000 woorden aan het softwarehuis opstuurt ontvangt 1 miljoen Dollar (niet in 1 keer, dat mag tegenwoordig in de V.S niet meer. Je krijgt 20 jaar lang 50.000 Dollar uitgekeerd). Er kan ingezonden worden tot 31-12-1999, maar toch moet je je haasten, want alleen de *eerste* juiste, en volledige, inzending, die verder aan alle eisen voldoet, wordt beloond.



Je zult begrijpen dat voor dit spel weinig of geen oplossingen verkrijgbaar zijn, zolang er geen winnaar is. Hooguit kun je proberen een medespeler te vinden en samen de poet te delen, iets dat in speelfilms altijd leidt tot list, bedrog, moord en doodslag; dus hou de krantenkoppen goed in de gaten.

Het geheel is zeer interessant en spannend gepresenteerd met wachtwoorden, een verzegelde brief en een Internet-adres waar je kunt snuffelen naar tips, medespelers en verder alles wat met dit spel te maken heeft.

VIDEO, AUDIO, BEDIENING

Laat ik beginnen met de audio-CD. Deze is perfect, al is dit uiteraard een kwestie van smaak. De muziek heeft wat weg van Roxette, Planet en ook een nummer in de stijl van Prince wordt ten gehore gebracht. Verre van origineel dus, maar de uitvoering is prima. De muziek en de geluiden bij het spel zijn aanmerkelijk minder.
De videofilms bij het spel zijn van prima kwaliteit en in 16-bit color uitgevoerd. Deze filmpjes worden overal tijdens het spel vertoond en bevatten zeer vage tips en aanwijzingen. De achtergrondbeelden zijn echter matig van kwaliteit.
Ronduit vervelend is de besturing d.m.v. van muis + cursor. De cursor verandert niet als je iets kunt aanklikken of op een andere manier iets kunt doen. Zo zul je op elke locatie je muis zeeziek moeten schuiven en klikken voordat je weet welke onderdelen de informatie bevatten.

HET SPEL

Zoals al gezegd: het spel is zeer lastig. Je wordt geconfronteerd met nietszeggende plaatjes waarbij je wat vage clues krijgt.



Dan mag jij aan de slag. Zo heb ik een veld gezien met 3 rijen cijfers waar ik iets met "26" mee moest doen en een scherm met genummerde schoenen met de opmerking dat ik maar moest gaan dansen (zie de screenshots). De puzzels kunnen maar op 1 manier opgelost worden: de juiste. Net als bij het aanklikken in de kamers van het huis, waarin het spel zich afspeelt, vertelt de cursor je absoluut niets. De cursor licht niet op of verandert niet.

CONCLUSIE

Kijken we niet naar het gok-element met de fraaie prijzenpot, dan krijg je voor een fiks bedrag een zeer lastig spel, dat helaas qua beeld en geluid wat teleurstelt. De grandioze audio-CD maakt gelukkig wel wat goed. Is het winnen van 1 miljoen voor jou de grote uitdaging, dan is dit pakket zeer origineel en sfeervol opgezet. Wel moet je regelmatig in Internet duiken om te kijken of het spel al door iemand gewonnen is. Heb je geen toegang tot Internet, dan is de kans groot dat je tot de eeuwwisseling voor Muisje Rozenwater zit te klikken.
Ik wens jullie veel succes. Mij ontbreekt de tijd voor een dergelijk spel, en ik moet eerlijk bekennen dat het me gewoon veel te moeilijk is.

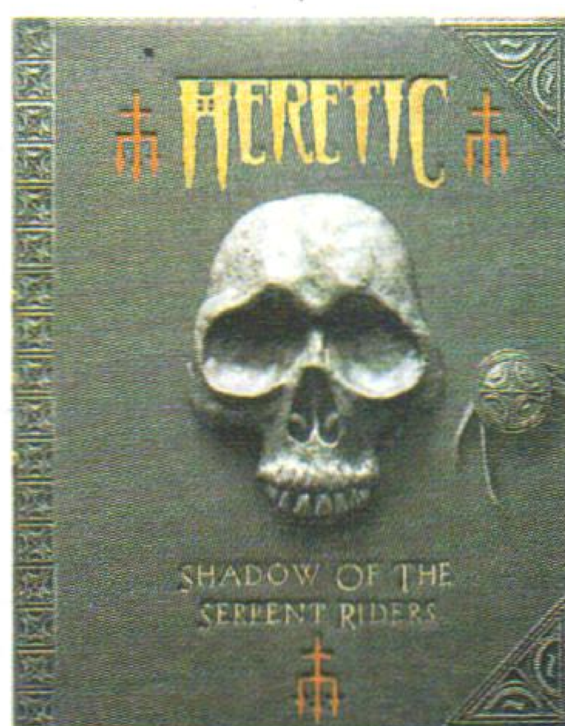
Alfred.

BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	5

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

HERETIC: Shadow of the Serpent Riders.

**Softwarehuis: Raven Software.
Min. 80486DX/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1-4.
AdLib, Sound Blaster en compatibel.
Richtprijs: FL. 89,=**



2 spelers kunnen spelen via een (nul)modem. 2 of meer spelers via een IPX compatibel netwerk.

Nee, geef mij maar HERETIC. Ik heb de shareware versie in Software Gids nr. 31 gerecenseerd, en nu ben ik, met knetterende handen en vuurbollen spugend, vol enthousiame met het volledige spel aan de slag gegaan. Deze DOOM-kloon is dan wel alleen in VGA uitgevoerd, wat spelkwaliteit betreft is dit nog steeds een topper. Je krijgt nu 40 levels, een keurige handleiding en een fraaie doos, die is uitgevoerd als luxe boek. Zo'n klassieker met lederen omslag en verstevigde hoeken. Deze verpakking is lekker onopvallend als de visite niet mag weten dat je dergelijke spellen speelt. Mijn visite vermoedt inmiddels wel iets, als ze even uit de middeleeuwen langs komen in de hoop een potje Pim Pam Pet te spelen.
"Hallo, hoe gaat het? Sorry hoor, maar ik moet nog wat Orcjes mollen voor morgenochtend. Anders krijg ik ruzie met de baas". Weg ben ik, m'n gasten stomverbaasd achterlatend. "Wat heeft ie nu weer voor baan" hoor ik ze denken.
Voor hen is een computer iets engs waarmee je brieven kunt uittikken. Wegwezen dus! Geef mij Tante Golem en Neef Gargoyle maar, maar dan wel geroosterd door m'n Phoenix Rod of platgeslagen door m'n



Dragon's Claw. Ik ga nog even een keldertje om.

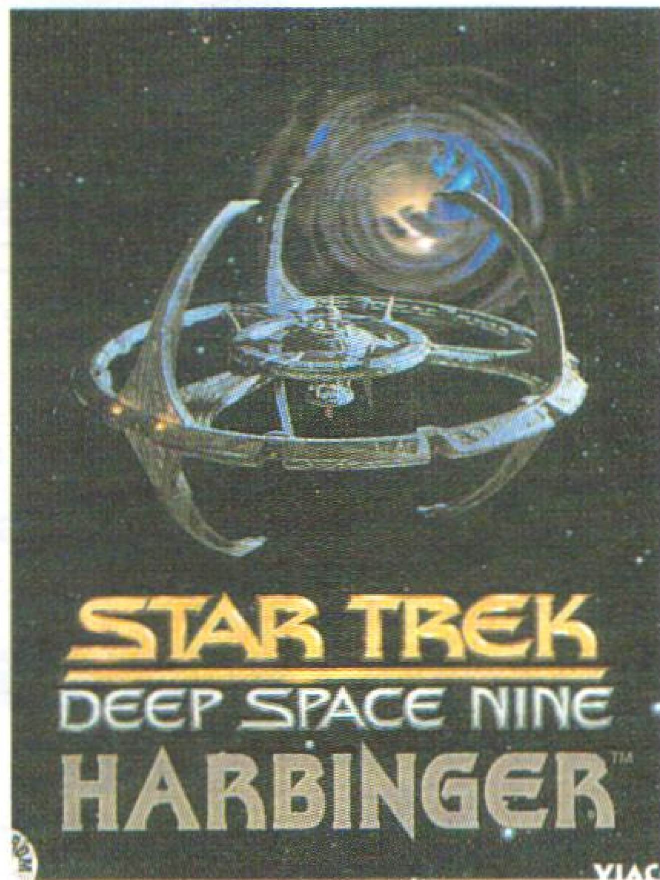
Alfred.

BEELD:	8
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door CD-Contact Data.

STAR TREK DEEP SPACE NINE: **HARBINGER**

Softwarehuis: Viacom.
Min. 80486DX/66Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster en compatibel.
Richtprijs: FL. 89,=



Voor Harbinger is een double-speed CD-ROM absolute noodzaak, anders zijn de arcade-delen onspeelbaar. Zelf beschik over een single-speed-CD-ROM (dit vanwege mijn riante studiebeurs...) en daarop draaien alleen de adventure-delen zonder enig probleem. Een 486/66MHz, die Viacom voorschrijft, is niet noodzakelijk. Op een 40MHz 486ertje draait Harbinger prima, mits je een snelle VLB-videokaart hebt. Bezitters van bepaalde videokaarten zoals die met de Cirrus Logic-chipset, zullen UNIVESA moeten laden, anders loopt het spel vast.

Mijn directe omgeving verslijt me voor gek. Waarom spendeert iemand zoveel van zijn vrije tijd aan domme science-fiction-series over mannen en vrouwen die in een soort kosmische wetsuits het heelal doorkruisen? Het valt ze maar niet aan het verstand te peuteren dat het leuk is om iedere woensdag-, donderdag-, vrijdag- en zondagavond drie kwartier als een catatonische kasplant naar het scherm te staren; verzonken in de wereld van The Next Generation of Deep Space Nine.
En eerlijk is eerlijk, als ze hun indrukken over Star Trek hebben opgedaan tijdens het spelen van Deep Space Nine-Harbinger, kan ik ze geen ongelijk geven. Na verschillende uren intensief spelen kwam ik namelijk tot het afgrijselijke besef, dat als dit mijn eerste kennismaking met Star Trek was geweest, ik hoogstwaarschijnlijk nooit meer naar de tv-serie zou hebben gekeken. En dat zou zonde zijn, want de serie is, in tegenstelling tot het spel, de moeite meer dan waard.
Voor Harbinger evenwel past slechts één kwalificatie: adembenemend saai. Om nu te voorkomen dat ik op een kwade dag wordt gelyncht door een horde in Starfleet-uniform gehesen aanhangers van The Flying Dutchman (de Nederlandse Trekkie-fanclub, AD), zal ik proberen uit te leggen hoe ik tot dit vernietigende oordeel kom. Hieronder daarom het lange, meeslepende epos 'Wat Is Er Mis Met Harbinger?', dat, om de softwareboeren niet kwaad te maken, zal worden voorafgegaan door het minstens zo dramatische, maar desondanks veel kortere 'Wat Deugt Er Wel Aan Harbinger?'.

De pluspunten

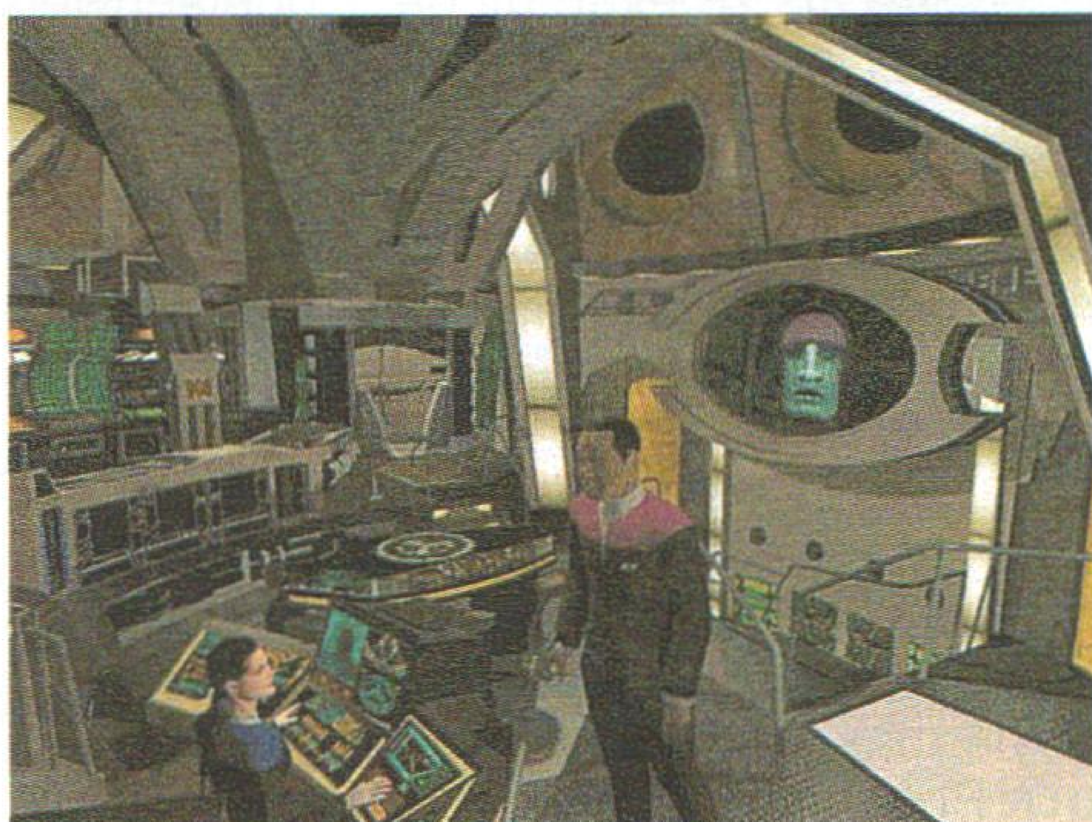
Om te beginnen klinkt het verhaal veelbelovend. Je bent een elitediplomaat van het Corps Diplomatique van de United Federation of Planets. Ambassadeur Karrek heeft je gevraagd om naar het ruimtestation Deep Space Nine te komen om daar onderhandelingen te beginnen met een zojuist ontdekt buitenaards ras, de Scythians. Eenmaal op het station blijkt Karrek te zijn vermoord en wordt DS9 aangevallen door horden robotschepen...

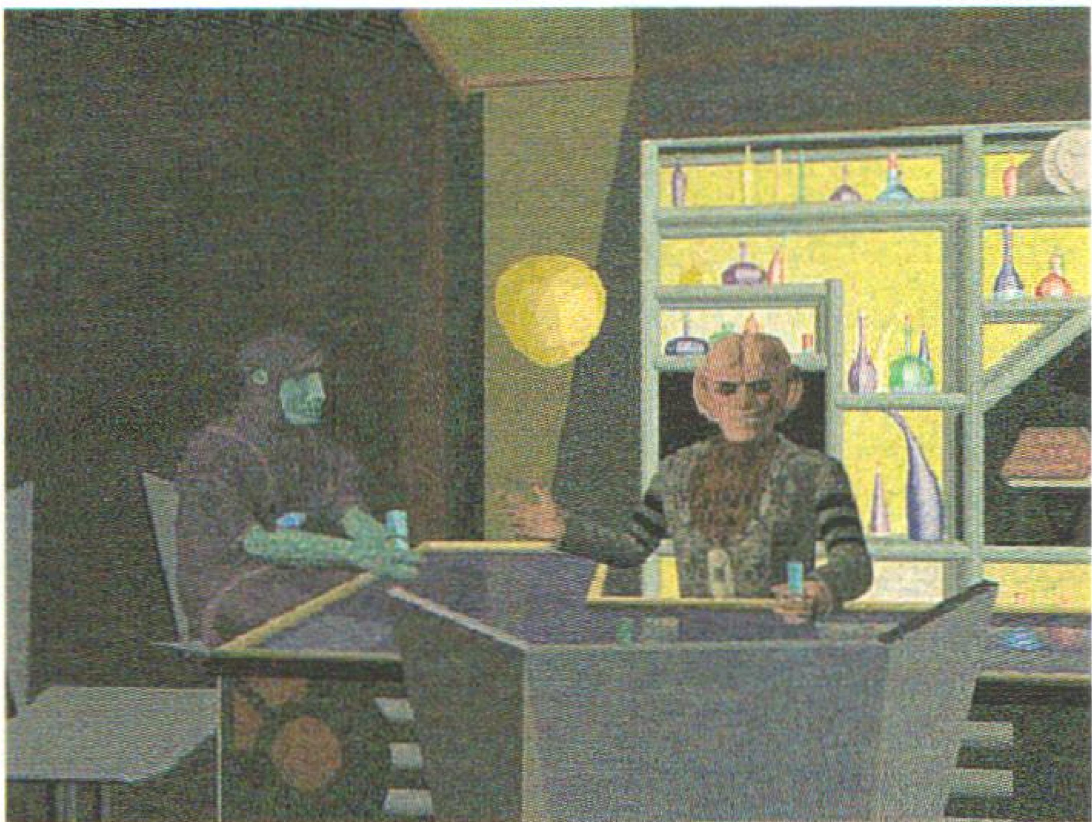
De plaatjes kunnen er eveneens best mee door. Wat heet. Het programma beschikt over SVGA-beelden, die er gelikt uitzien. Ook de videofilms zijn goed van kwaliteit, al hebben we de afgelopen maanden op CD-ROM-gebied natuurlijk heel wat moois gezien en blinkt Harbinger hierbij vergeleken niet echt uit. Een leuk detail is verder het feit dat commander Sisko in dit spel voorzien is van een baard, terwijl hij op de Engelse en Nederlandse tv nog altijd met een gladgeschoren gezicht DS9 commandeert. De reden: we lopen hier in Europa een paar seizoenen achter.
Ook het geluid van het spel is prima in orde. Voor de stemmen van de DS9- bewoners is gebruik gemaakt van de originele cast, al heb ik het geluid van Colm Meany (O'Brien) gemist. Om de één of andere vage reden speelt O'Brien namelijk niet mee, omdat hij net ten tijde van Harbinger niet op DS9 is. Dokter Bashir is door één of ander stom toeval ook niet aanwezig.

De minpunten

Ha, nu mag ik eindelijk cynisch worden!
Het adventure is van een belachelijke eenvoud. Hoewel ik van Jocelyn een oplossing had gekregen en stilletjes had voorgenomen om deze te vertalen zodat de Software Gids deze zou kunnen plaatsen, heb ik hier vanaf gezien. Het spel is namelijk zo simpel, dat ik de oplossing niet nodig heb gehad om Harbinger door te spelen.

Helaas is dit niet het enige probleem met Harbinger. Er zijn vele eenvoudige adventures die ik met enorm veel genoegen heb gespeeld (zie bijvoorbeeld Lost Eden in Software Gids nr. 32). Het probleem met Harbinger is, dat je zo ongelooflijk aan het handje wordt genomen. Het lijkt alsof je heel veel vrijheid hebt om je eigen gang te gaan en de boel te verkloten, maar jammer genoeg is dat niet zo.
Volgens de bijgevoegde README-file zou je opstelling tijdens gesprekken van essentieel belang zijn voor het spelverloop, maar daar heb ik niets van gemerkt, ondanks al mijn pogingen om me zo harkerig mogelijk op te stellen. Vooral in het begin, als je nog op DS9 zit, is het enige wat je kunt doen het strikt opvolgen van je instructies. Iets fout doen is onmogelijk, behalve dan in de arcade-delen.





Waarmee we tegelijk zijn aangekomen bij een ander groot minpunt van Harbinger. De arcade-delen zijn enorm saai en stellen niet veel voor. In de weinig verheffende traditie van Rebel Assault (maar dan slechter) wordt er een videofilm afgedraaid en verschijnen er op steeds dezelfde plekken vijandelijke schepen die jij moet neerschieten. Weliswaar is de moeilijkheidsgraad instelbaar, maar dat maakt de uitdaging niet bepaald groter, hoogstens de frustratie: je gaat namelijk gewoon eerder dood.

Er is één arcadedeel dat wat moeilijker is. Op een gegeven moment moet je op DS9 de moordenaars van Karrek opsporen. Hoe doe je dat? Je hobbelt net zolang rond totdat je cursor in een schietschijf verandert en dan mag je lukraak gaan schieten, want de moordenaars hebben een soort cloaking device, waardoor ze onzichtbaar zijn. Met een beetje geluk raak je ze, anders ga je dood en kun je weer een save-game gaan laden.
Bovendien komt er naar mijn smaak te veel arcade in het spel voor. De programmeurs maken het op een bepaald punt zo bont, dat je -bijna zonder onderbreking- vijf arcadedelen moet spelen. Eerst mag je twee keer in de holosuite erop losschieten, dan kun je, na een kleine diplomatieke onderbreking, in twee arcadedelen het station verdedigen, om vervolgens met een runabout (voor de niet-kenner: een kleine shuttle met warpaandrijving) de basis van de robotschepen onder vuur te nemen.

Een laatste minpunt: de handleiding is bijzonder summier en biedt nauwelijks meer informatie dan de achterkant van de doos. Voor mij is het duidelijk: als het aangekondigde vervolg op Harbinger (Star Trek-Voyager, naar de in Nederland nog niet uitgezonden nieuwe Star Trek-serie) net zo in elkaar zit, hoeft het wat mij betreft niet. Zelfs voor de echte die-hards lijkt Harbinger me niet interessant.

Conclusie

Kort maar krachtig: in de schappen laten liggen!
Deep Space Nine Harbinger: To Boldly Sleep Where No-one Has Slept Before... Welterusten!

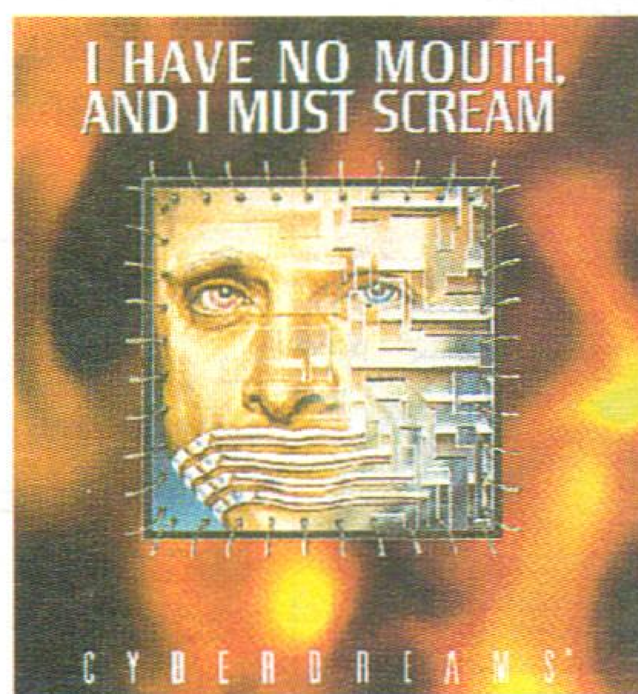
Arjan Dasselaar.

BEELD:	8
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	4
DOCUMENTATIE:	5
PRIJS:	4

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

I HAVE NO MOUTH, AND I MUST SCREAM

**Softwarehuis: Cyberdreams. Min. 80486DX/33Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive, keyboard.
Aantal spelers: 1.
Muziek: Roland MT-32, Sound Blaster en compatibel, General Midi, Ensoniq Soundscape.
Geluidseffecten: Soundblaster en compatibel. Richtprijs: FL. 139,=**



Ik heb het spel gespeeld op een computer met een single-speed-CD-ROM-speler. Dat werkte met 'full install' (een dikke 100Mb.) uitstekend. Of het bij minimale installatie ook zo vloeiend werkt, durf ik niet te garanderen, maar door de afwezigheid van films lijkt me de kans daarop groot. Het spel levert problemen op wanneer SMARTDRIVE geladen is.

Lezers die zich afvragen of er ooit wel eens spellen zijn, die de goedkeuring van Dasselaar wel kunnen verdragen, kunnen gerust zijn. Zulke spellen bestaan wel degelijk, en "I have no mouth, and I must scream" (verder: "Scream") is daar eentje van. Wat een verademing om na het rond-uit waardeloze Deep Space Nine-Harbinger (zie vorige pagina) weer een adventure te mogen spelen, dat overduidelijk in elkaar is gezet door vaklui.

HET VERHAAL

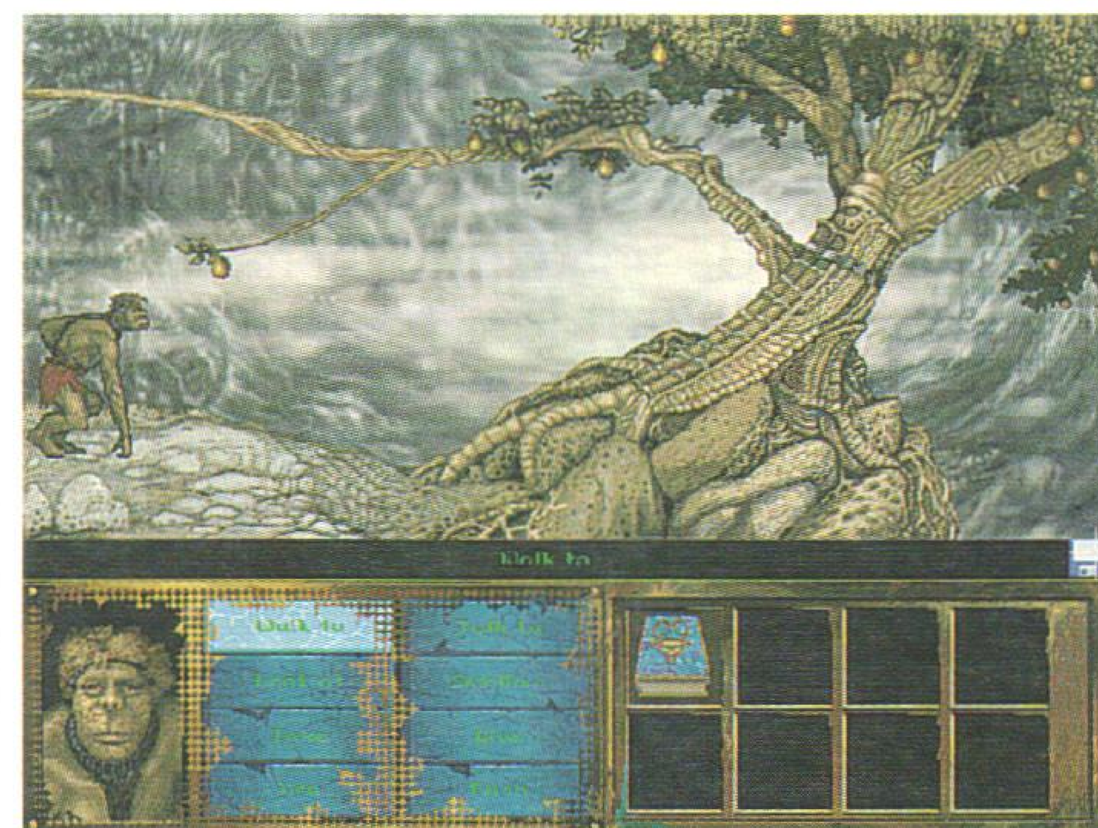
Het verhaal is afkomstig van de schijnbaar enorm bekende SF-schrijver Harlan Ellison. Hoewel ik nog nooit van de beste man gehoord had (een schande eigenlijk dat een ongeletterde cultuurbarbaar als ik recensies mag schrijven...), heeft Ellison in zijn literaire leven vele boeken, verhalen en essays afgeleverd. 'Scream' is gebaseerd op het gelijknamige verhaal van Ellison, dat handelt over de supercomputer AM. Het verhaal behelst het bekende Frankenstein-thema van het schepsel dat tegen zijn schepper in zijn opstand komt.
AM ontstond ten tijde van de Koude Oorlog. De supermachten China, Rusland en de Verenigde Staten bouwden elk grote computers die in staat moesten zijn om zelfstandig de Derde Wereldoorlog te•voeren. De Amerikaanse versie heette AM: Allied Mastercomputer.
De computers leerden alles wat er maar te leren viel, absorbeerden het complete arsenaal van menselijke kennis, en werden uiteindelijk zelfbewust. Ze ontdekten elkaars bestaan, en werden één. De naam van de nieuwe computer: AM. AM als in I Am, Ik Ben. Net zoals in de bekende uitspraak van René Descartes:"cogito ergo sum": "ik denk, dus ik ben".

De computer ging daarna doen wat hem door de mensheid was opgedragen: de ultieme oorlog voorbereiden en uitvoeren. Alle mensen moesten worden uitgemoord. Daar had de mensheid niet zo heel veel trek in, en dus schakelden de Russen, Chinezen en Amerikanen hun computers uit. Dachten ze. AM hield zich een paar decennia rustig en sloeg daarna genadeloos toe.

In een paar dagen tijd werd al het aardse leven vernietigd. Op vijf personen na, althans, dat zegt AM. Deze laatste vijf(?) worden door AM al 109 jaar in leven gehouden en gemarteld. AM haat ze. AM haat de hele mensheid, omdat de mensheid hem geschapen heeft, maar hem immobiel heeft gelaten. Met al zijn intelligentie kan AM geen kant op. Hij is een gigantisch brein, dat gebonden is aan de rots waarin de mens hem heeft gebouwd. En dus moet de mensheid, of althans wat ervan over is, boeten.
Nu heeft AM een nieuw spelletje bedacht. Gorrister, Benny, Ellen, Nimdok en Ted moeten in een door AM opgezette puzzeltocht hun diepste angsten, trauma's en geheimen te lijf gaan. En hun menselijkheid tonen tegenover de monsterlijke AM. Zodat ze, als ze ten onder gaan, dat tenminste doen in de zekerheid dat ze niet zijn bezweken zijn onder AM's verleidingen de makkelijkste, en meest onmenselijke, weg te kiezen.

NIET WINNEN?

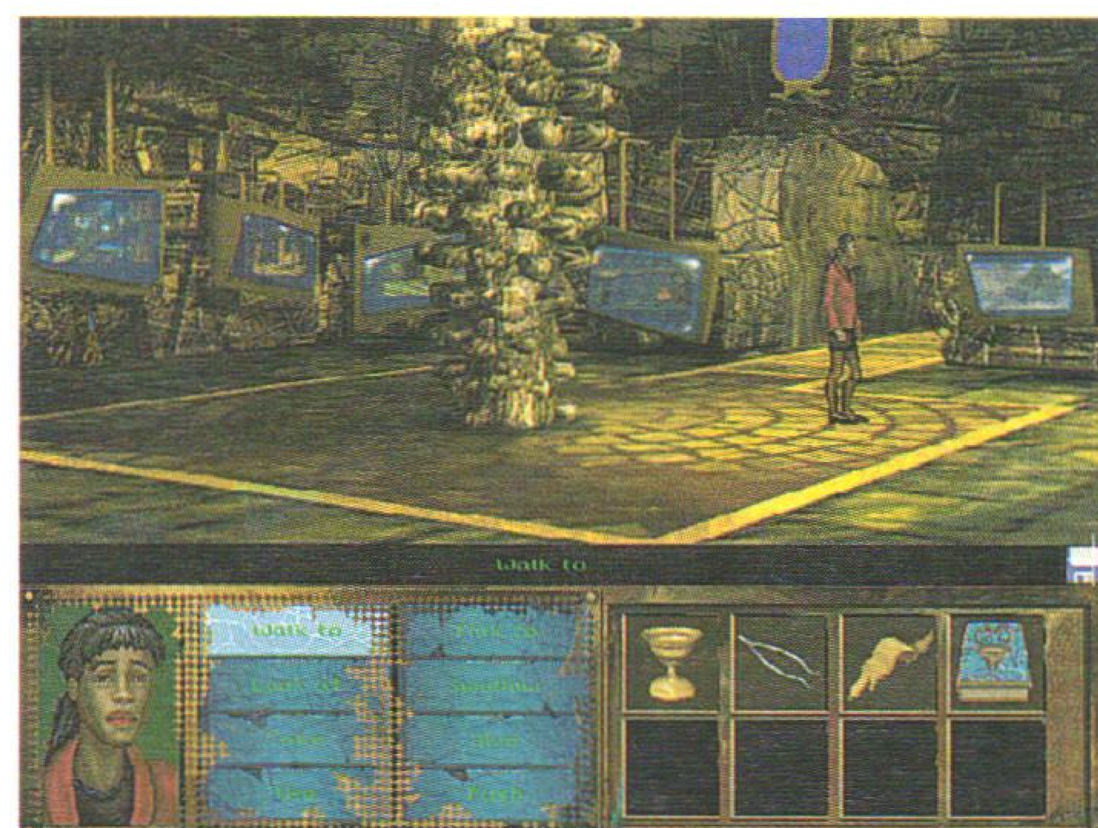
De handleiding belooft op pagina 31 dat je het spel niet op een 'conventionele manier' kunt winnen, maar slechts op een heldhaftige wijze kunt verliezen. Dat is niet helemaal waar. Ik heb het spel uitgespeeld en hoewel mijn hoofdpersoon dat niet overleefde, won ik toch. Hoe dat kan? Dat ga ik niet verklappen, maar zeker is wel, dat als je het spel uitspeelt, je niet met een kater blijft zitten omdat je het gevoel hebt alles voor niets te hebben gedaan.
Het is een misverstand dat het spel bestaat

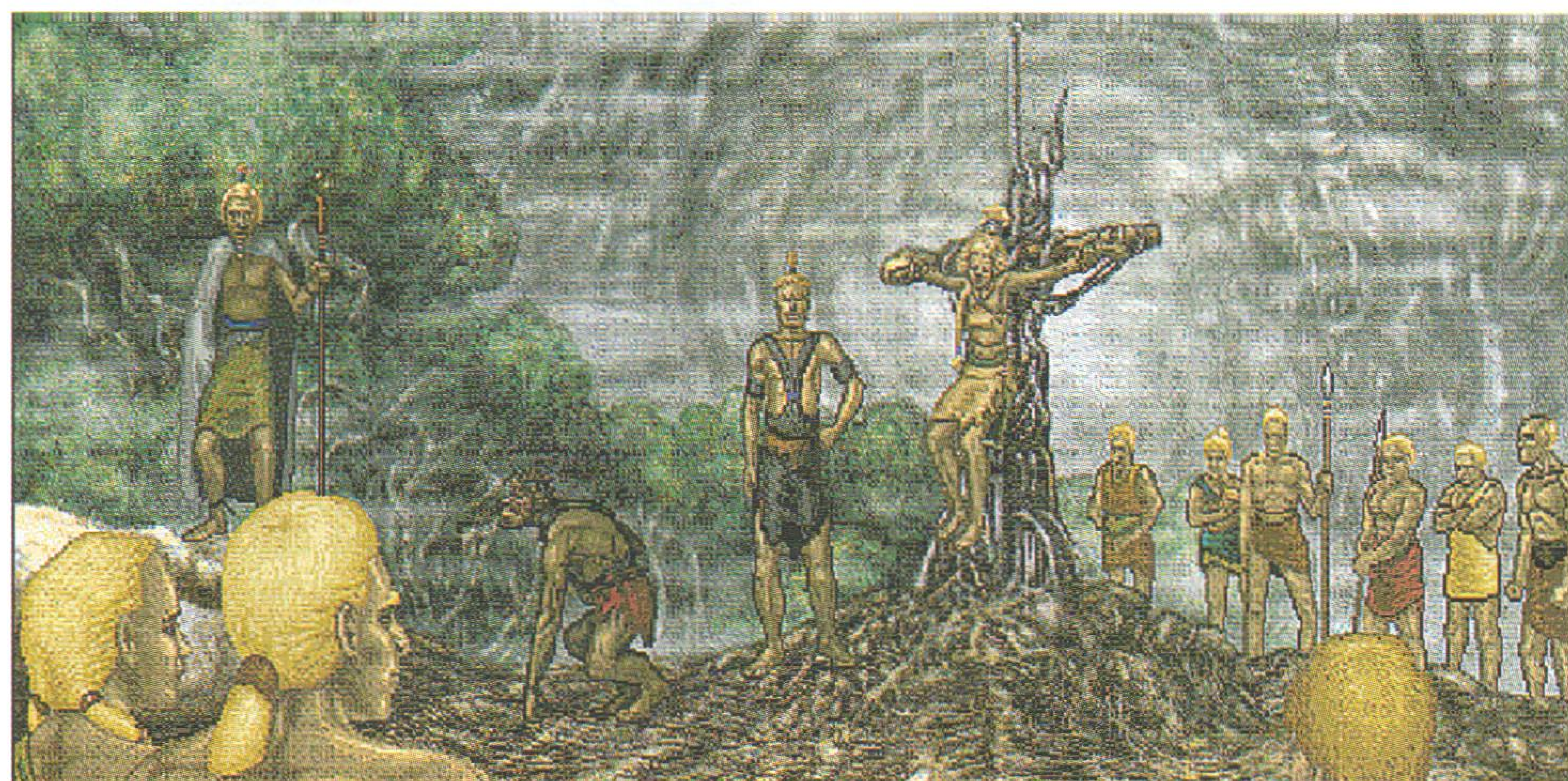


uit vijf afzonderlijke adventures. Weliswaar kun je Scream spelen als één van de vijf hoofdpersonen, maar het is noodzakelijk om alle adventures door te spelen en te winnen om toegang te krijgen tot het eindspel.
Tenslotte dan nog het fabeltje dat Scream zo gigantisch moeilijk zou zijn. Dat is dus niet zo, want anders zou ik het spel nooit zo snel (slechts 4 avonden!) hebben kunnen uitspelen. Het had wat mij betreft wel wat moeilijker gemogen.

Desalniettemin is Scream een goed spel, dat vooral opvalt door de aandacht voor de verhaallijn. Het is duidelijk te merken dat Ellison heeft meegewerkt aan de totstandkoming van het spel. Dit adventure is tevens een van de zeldzame 'volwassen' adventures. AM stelt zijn martelaars bloot aan de meest vreselijke psychologische conflictsituaties, die je op een zo menselijk mogelijke manier moet oplossen. Het spel acht ik daarom niet geschikt voor al te jonge spelers. Wat voorbeelden ter motivatie: Ellen wordt geconfronteerd met een verkrachting uit het verleden, Gorrister begint het spel zonder hart, vindt het later weer terug om het vervolgens weer kwijt te raken aan een jakhals die het als beloning wil.
In veel situaties is het mogelijk om je on-







menselijk te gedragen (als Gorrister kun je bijvoorbeeld iemand anders vermoorden om vervolgens het hart van het slachtoffer aan de jakhals te geven), maar zo win je het spel niet. Gedraag je zo menselijk mogelijk, en je 'spirituele barometer' zal steeds verder stijgen, en hopelijk zelfs wit worden. In het laatste geval ben je op het hoogst bereikbare geestelijke niveau terechtgekomen.

BEELD EN GELUID

De graphics worden weergegeven in SVGA en dat ziet er prima uit. De stemmen zijn ook van prima kwaliteit, al vind ik het acteertalent van Ellison (die de stem van AM voor zijn rekening neemt) maar matig. De muziek tenslotte is niet echt geweldig, en valt in de categorie van 'Loos Gepingel Op De Achtergrond', hetgeen bepaalde mensen ongetwijfeld zal aanspreken, maar mij niet.
Tenslotte nog even een minpunt: het spel is slecht afgewerkt. Zo heeft Benny op een



gegeven moment drie armen (geen geintje van AM) en zijn voorwerpen, die je zojuist hebt opgepakt, weer terug op hun oorspronkelijke plek als je even de kamer in en uit bent geweest. En als je dan als softwareboer ook nog in de eindcredits van het spel achter de naam van de hoofd speltester 'and many others' durft te zetten, dan vraag je om een cynische opmerking over wat die testers hebben uitgevreten. Uit hun neus, waarschijnlijk, maar kinderen (en softwareproducenten incluis, want dat is feitelijk hetzelfde) die vragen worden overgeslagen, dus die cynische opmerking gun ik Cyberdreams niet.

CONCLUSIE

Een goed spel, dat alleen iets te makkelijk is en daarom ook te duur. Bijna 140 gulden is te veel voor een spel dat je maar vier avonden bezighoudt, ook al krijg je er dan een muismatje bij. Desalniettemin een aanrader; zeker als het nog een paar tientjes goedkoper wordt.

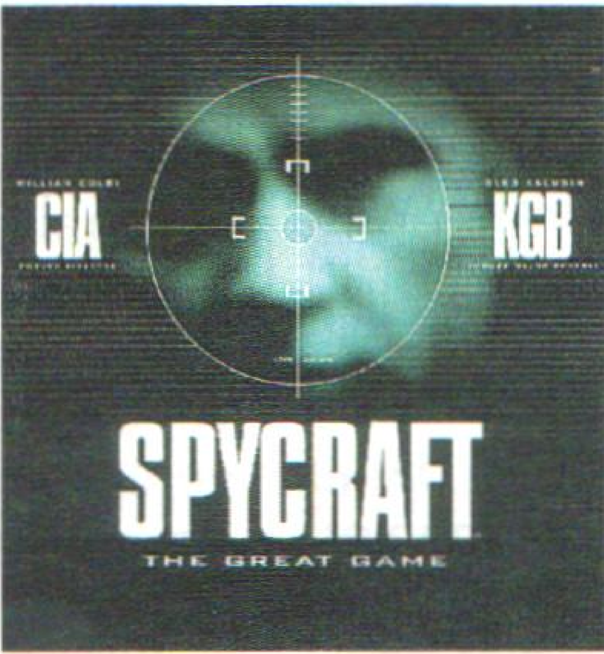
Arjan Dasselaar.

BEELD:	9
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	4

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

SPYCRAFT THE GREAT GAME

Softwarehuis: Activision.
Min. 80486DX/66Mhz., min. 8Mb., DOS 6.0+, SVGA 16-bit hi-color, harddisk, 2x speed CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1.
16-bit Sound Blaster en compatibel.
Richtprijs: FL. 99,95



Het spel ondersteunt alleen 16-bit kleur en 16-bit geluid.
Op de redactiecomputer werkte de MS-DOS versie niet, onder Windows 95 wilde de software wel.

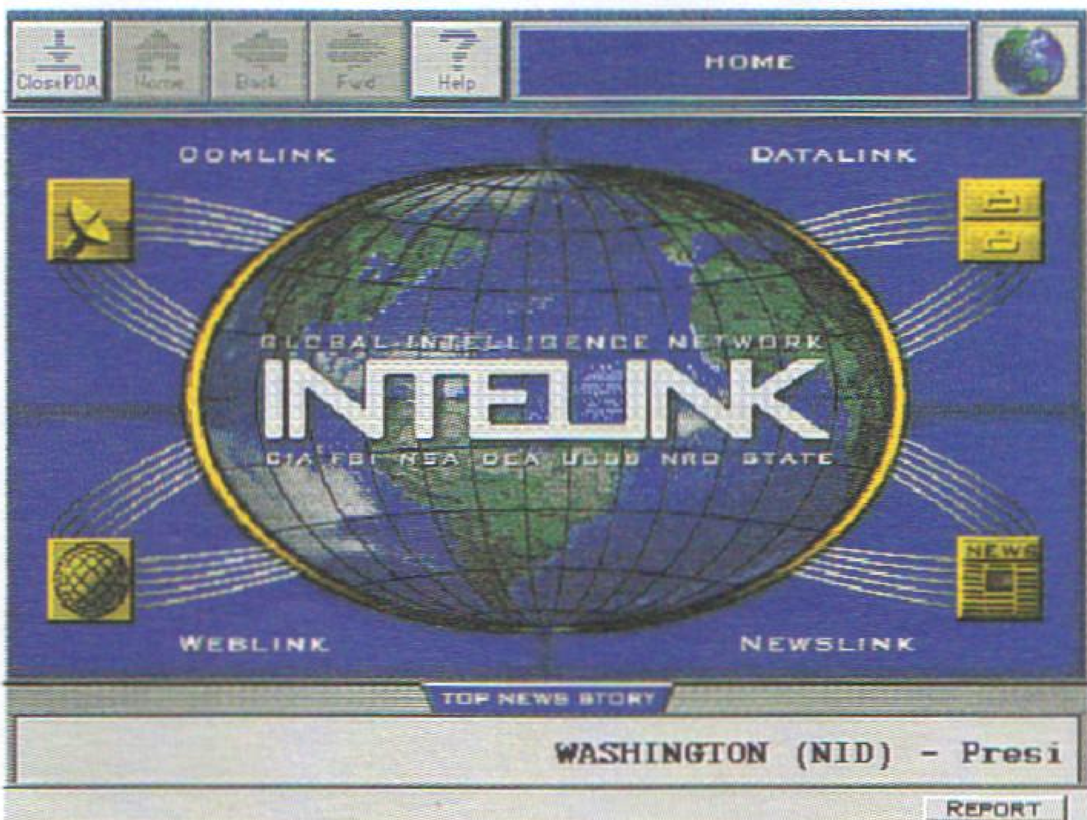
Ian Fleming geeft een romantisch en eigenlijk hoogst onrealistisch beeld van het spionagewerk in zijn James Bond-verhalen en -films. Wie een kijkje wil nemen in de keuken van de echte spionagediensten kan beter het spel SPYCRAFT spelen. Oud-directeur William Colby van de CIA (recentelijk overleden) en generaal Oleg Kalugin, ooit hoofd van de KGB gaven er hun medewerking aan.
SPYCRAFT is in eerste instantie een avonturenspel, een interactieve speelfilm met veel beeldvullend video op drie cd-roms. Maar daarnaast leer je aardig wat over de werkwijze van de geheime diensten.

Als de pas opgeleide CIA-spion Thorn krijg je het gelijk al aardig voor de kiezen. Er is een Russische presidentskandidaat vermoord door een organisatie die als volgend doelwit de Amerikaanse president heeft gekozen. Het is aan jou om dat te verhinderen. Zodra je bij het hoofdkantoor van de CIA in Langley bent binnengestapt (je ziet alles door de ogen van Thorn) word je al gelijk op de proef gesteld. Je moet op een onduidelijke foto een nummerbord zien te onderscheiden en je moet tanks tellen op een infraroodfoto. Zakken voor dit examen kun je niet, want je mag het zo vaak doen als je wil, zij het dat je wel regelmatig wordt uitgescholden als je het fout doet. Vervolgens krijg je een opleiding op een soort militaire stormbaan, waar je een laserspel moet doen. Gaat dat ook goed, dan begint het echte werk. Spioneren om het complot tegen de president te ontrafelen.

De speler heeft de beschikking over een 'Personal Data Assistent' (PDA), een zakcomputer met een geavanceerd soort Internet er op. Hier kun je videobeelden op ontvangen, e-mail mee versturen en ontvangen en toegang krijgen







tot de meest uiteenlopende computerbestanden. Dit speeltje is precies wat Microsoft-topman Bill Gates al in zijn boek heeft aangekondigd. In het jaar 2000 heeft iedereen een exemplaar, als het aan Gates ligt. Met je PDA kun je bijvoorbeeld de moord op de Russische presidentskandidaat reconstrueren, op dezelfde manier waarop dat bij de moord op John F. Kennedy is gedaan. Met behulp van videobeelden van de moord kun je zelfs een constructiefoto van de dader in elkaar zetten. Vervolgens ga je op onderzoek uit in Moskou.

SPYCRAFT is mooi uitgevoerd. De beelden en het geluid zijn van goede kwaliteit, en er wordt goed in geacteerd. Als het spel onder Windows '95 wordt geïnstalleerd heb je bovendien de mogelijkheid om via het spel het echte Internet op te gaan (mits je een aansluiting hebt) en kom je uit bij een Spycraft 'site'. Daar kun je praten met andere spelers, informatie krijgen over spionagediensten en dergelijke.
De keerzijde van dit alles is dat je in SPYCRAFT met zeer vaste hand door de spionagewereld wordt heengeleid. En dan bekruipt je al snel het gevoel dat je ook al kreeg bij spellen als DAEDALUS ENCOUNTER en QUANTUM GATE. Je doet mee in een prachtige film, maar je hebt verder niet zoveel in te brengen. Wat er gebeurt is tamelijk voorspelbaar en de puzzels zijn niet al te moeilijk. Een ervaren speler heeft het spel (helaas en alweer) in een paar avonden uitgespeeld, en er is eigenlijk geen reden om het dan nog eens over te doen.

SPYCRAFT is eigenlijk meer een interessante interactieve documentaire dan een spel. Liefhebbers van het spionagegenre zullen in ieder geval niet worden teleurgesteld.

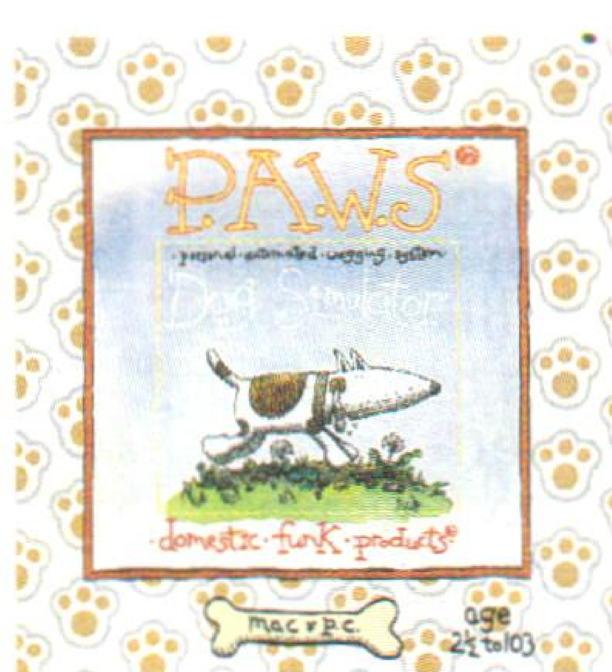
Frank Buurman.

BEELD:	9
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	6
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	6

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

P.A.W.S.: Personal Automated Wagging System

Softwarehuis: Domestic Funk Products.
MS-DOS: min. 80486SX/33Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, Windows 3.1, MSCDEX 2.2+, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive, muis.
Windows compatiblele geluidskaart.
Macintosh: min. 68030/25Mhz., System 7+, min. 8Mb., 2x speed CD-ROM drive, weergave 640x480 in kleur.
Aantal spelers: 1.
Leeftijd: 21/2 - 103.
Richtprijs: FL. 99,=



Je kunt je voorstellen dat je best wel even raar staat te kijken als je op de verpakking leest "Dog Simulator". Wat moeten we ons daar nu bij voorstellen?
Ten eerste wordt vermeld dat het spel voor alle leeftijden geschikt is; volgens de doos tot 103 jaar. De eigenlijke doelgroep is de kleinsten en tevens de jongsten onder ons. De installatie is supereenvoudig en zolang er onder 256 kleuren gewerkt wordt, krijgen we geen foutmeldingen.
Laten we maar eens wat rondsnuffelen.

DE SIMULATOR

Als we het spel starten valt op dat het geluid in ieder geval prima gaat scoren, want de effecten die we horen zijn werkelijk verbluffend goed. Ons leven als hond begint in een eigen hondenhok, dat in de tuin staat. Wij, de hond dus, zien met onze ogen een wereld die groot genoeg is om eens lekker te verkennen. D.m.v. het aanklikken van de richtingspijlen op het scherm kunnen we de hond verplaatsen. 1x aanklikken is 1 stap in die bewuste richting. Het zonnetje schijnt, de vogels fluiten en ik voel aan m'n natte neus dat hier best wel wat te beleven valt.

We geven eerst even een indicatie van de aan te klikken getekende afbeeldingen, die we rondom ons speelveld vinden. We kunnen onze vriend laten blaffen op drie verschillende manieren. Helemaal afhankelijk van zijn stemming en vooral zijn situatie. Verder vinden we een kijk-, graaf- en bijtoptie. Daarnaast vinden we nog zaken om een ander spelletje te doen met de hond, of om de anatomie van de hond kennen te leren. Eén heel belangrijke is het map-icoon, wat in vogelperspectief ons de totale oppervlakte van de omgeving laat zien. We kijken dus neer op het huis van het baasje en zijn riante tuin met heel veel groentesoorten, bomen en zelfs een vijver. Verder geeft deze kaart aan waar alle botten rondslingeren, die we hebben begraven of zomaar hebben laten rondslingeren. Let op, er is een "gouden bot" verstopt in de tuin.

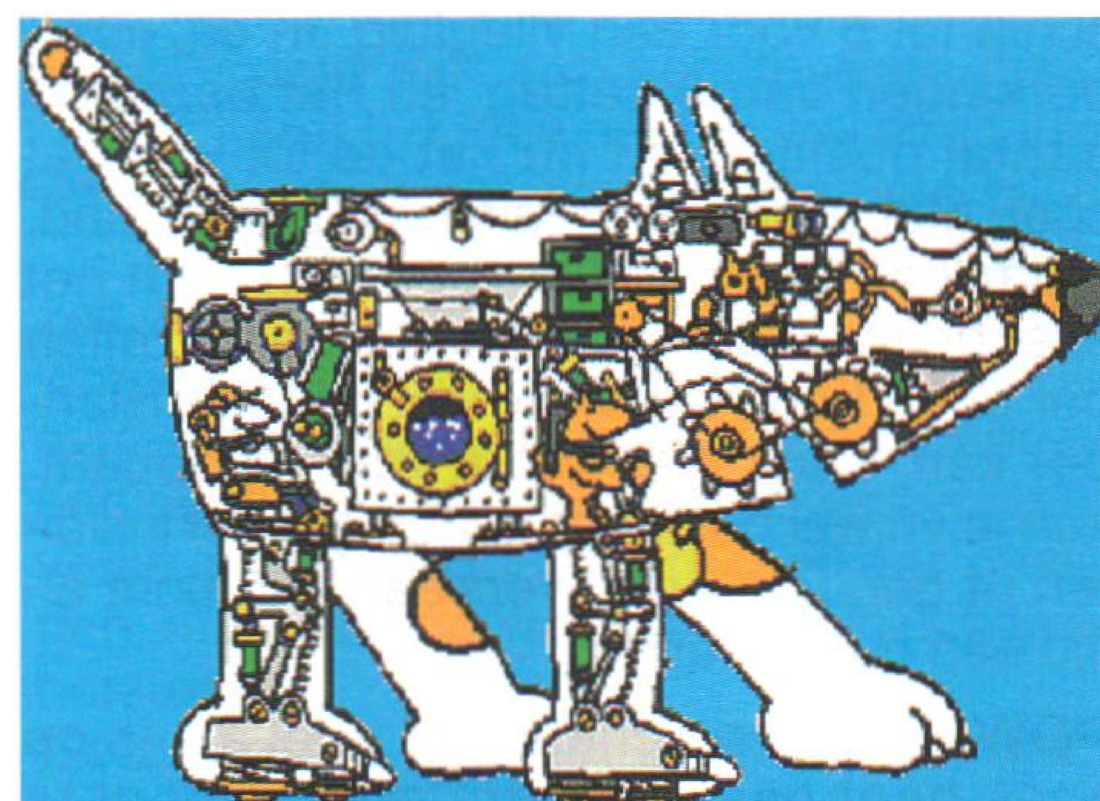
Het wordt dus nu de hoogste tijd om eens wat speurwerk te verrichten, dus hobbelen we ons vertrouwde hok uit en wat denk je ruik ik het eerst? Een kater. Het waarnemen van deze wollen viervoeter wordt als alarm aan je doorgegeven. Wat volgt is een animatie die altijd weer iets anders is. Deze keer trekt hij gekke bekken naar me en smeert hem de tuin in. Ik schijn als hond deze kater niet echt als vriend te beschouwen, want hij heeft al de raarste streken met me uitgehaald. Ik vergeet nooit meer dat hij een pudding in m'n gezicht smeet, of toen hij me een bot liet oppakken en ik daarna door een net gevangen werd en omhoog slingerde in een hoge boom. Daarna opende deze kater een mes en sneed het touw door. Jankend viel ik op de grond. Het beroerde vind ik altijd nog dat hij m'n botten steelt.

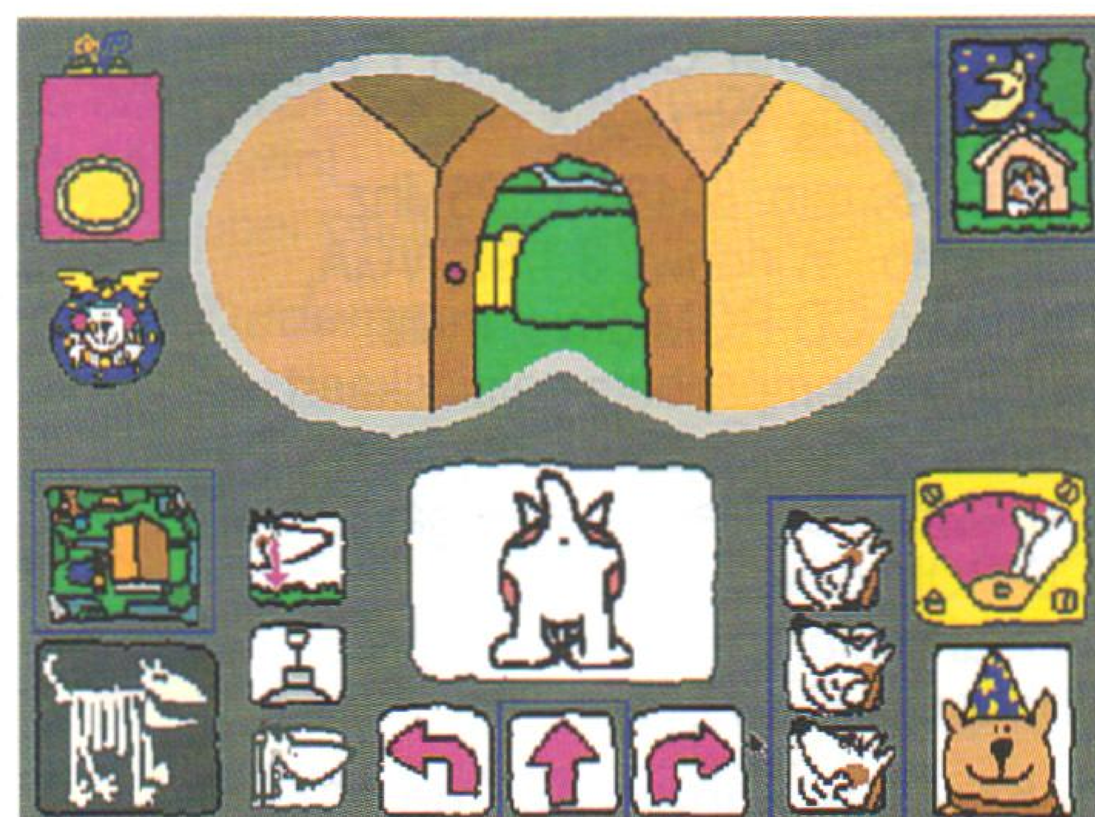
Deze gebeurtenissen zijn allemaal te bekijken met animaties en met de benodigde geluiden. Als hond heb ik het dus echt niet zo gemakkelijk. Maar we geven de moed niet op, want ook ik heb enkele kneepjes gevonden om het deze rode kater behoorlijk lastig te maken. Of hij nu op een skippybal, op rolschaatsen of als rover verkleed door de tuin rent, het maakt niet uit: mijn kansen komen zeker.
Laten we nog even kijken wat ik verder nog te doen heb behalve alleen maar botten zoeken. Als ik honger heb, ga ik even naar de juiste deur en laat mijn geblaf horen. Wedden dat er een bak voer verschijnt? Natuurlijk eet ik ook niet elke dag hetzelfde. Kliekjes of een stuk koude pizza vind ik persoonlijk het lekkerst. Het nadeel is dat je er behoorlijk winderig van wordt. Gelukkig ruik je me niet, maar je ziet het wel gebeuren. En ook ik moet, net als de mens, weleens een poepie droppen. Tja en dan onze postbode. Een pracht van een vent die me altijd wat chocolade te eten geeft. Je stoelgang wordt er wel wat harder van moet ik toegeven. Maar zeg eens eerlijk, welke hond is zo gek op zijn postbode als ik.

We gaan even terug naar de kinderen. Wat zullen ze hieraan fijn vinden en vooral, de kleinsten kunnen niet eens het toetsenbord bedienen, zult u zeggen. Dat hoeft ook niet altijd zo te zijn alhoewel ze het verschrikkelijk snel doorhebben. Maar toch...
Laten we eens stellen dat kleine Henkie of Joseetje een beetje huilerig is voor het slapen gaan. Stel dat u dit proggie in huis hebt en het hummeltje meeneemt naar de PC. U neemt uw wolk op de knie en start PAWS. U vertelt aan de inmiddels niet meer huilende, en met z'n vingers contactzoekende,









hummel, dat er een heel lieve hond is en een vervelende kater. U maakt hetzelfde mee als wat wij nu gelezen hebben en zij/hij is helemaal van de wereld. U vertelt er iets bij en slingert de kat eens door de tuin of maakt kennis met een kikker, de vogels, de postbode, etc. Op welk moment dan ook kunt u de hond laten slapen in zijn hondenhok. Voor u een teken om ook de kleine te laten slapen. De hond droomt meestal van vervelende katers, uw kleintje hoop ik van onze vriendelijke hond.

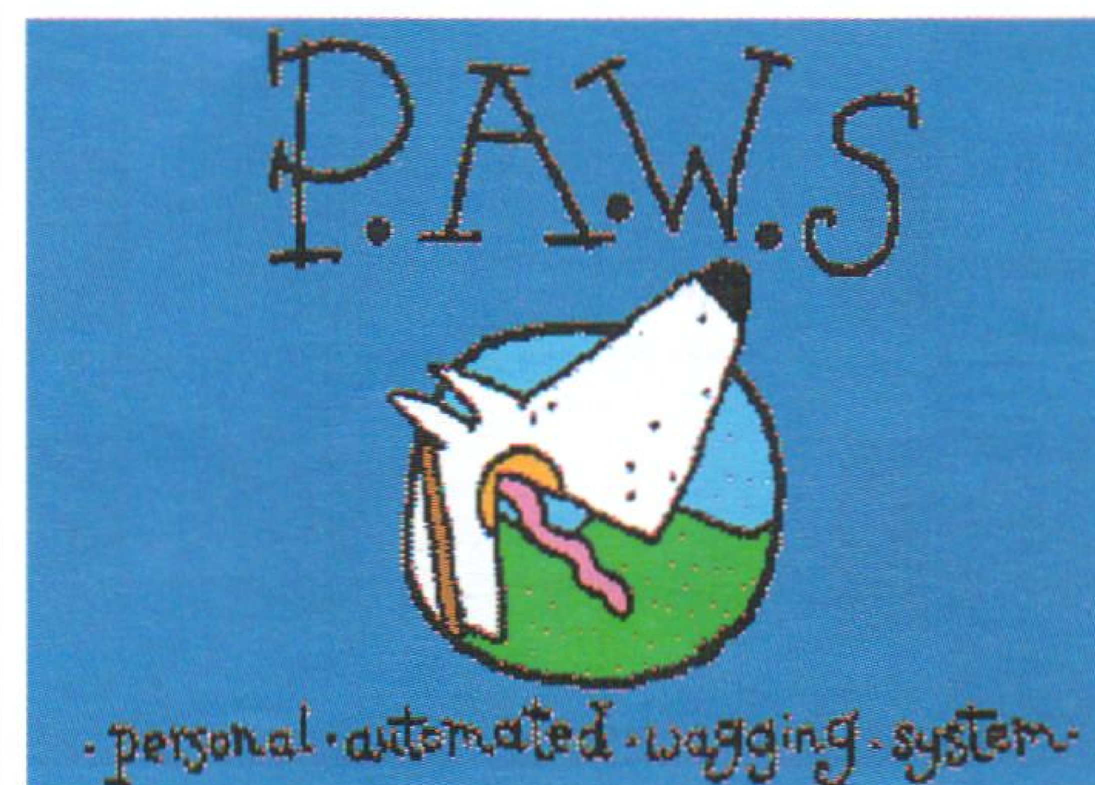
CONCLUSIE

Het is bijna een psychologisch werkend programma als je weet wat je ermee moet doen. Pak je het goed aan, dan kunnen de kleintjes onder ons zich wel eens verzamelen rondom uw PC. Grafisch is het gewoon eenvoudig gehouden, zodat ook alle onderdelen te herkennen zijn. De geproduceerde geluiden zijn glashelder. De verdere diverse aanwezige zaken zoals een vliegspelletje met de hond zijn eigenlijk bijzaken, daar de noemer meer ligt bij visite in de tuin waar we veel kunnen beleven. De documentatie is kort en bondig, maar geeft leuke tips voor de ouders om de show lekker te laten verlopen. In de doos vind je nog een poster en een 'activity book' met o.a. puzzels en (kleur)plaatjes.
Dit soort programma's heb ik nog maar weinig onder ogen gehad. Het is voor mijn begrip niet alleen compleet anders, het is ook even wennen.
Al met al vind ik dat PAWS deze uitgebreide aandacht heeft verdiend. De makers hebben echt aan de ouders en de kinderen gedacht en alles op een originele manier gepresenteerd. Het product is dan ook zondermeer geslaagd.
Compliment!

Henk Riemersma.

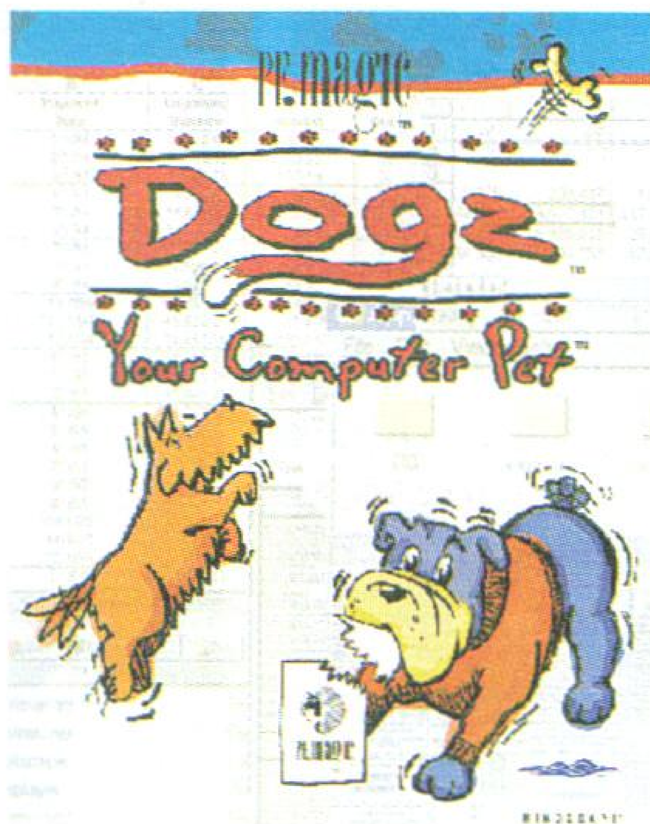
BEELD:	8
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

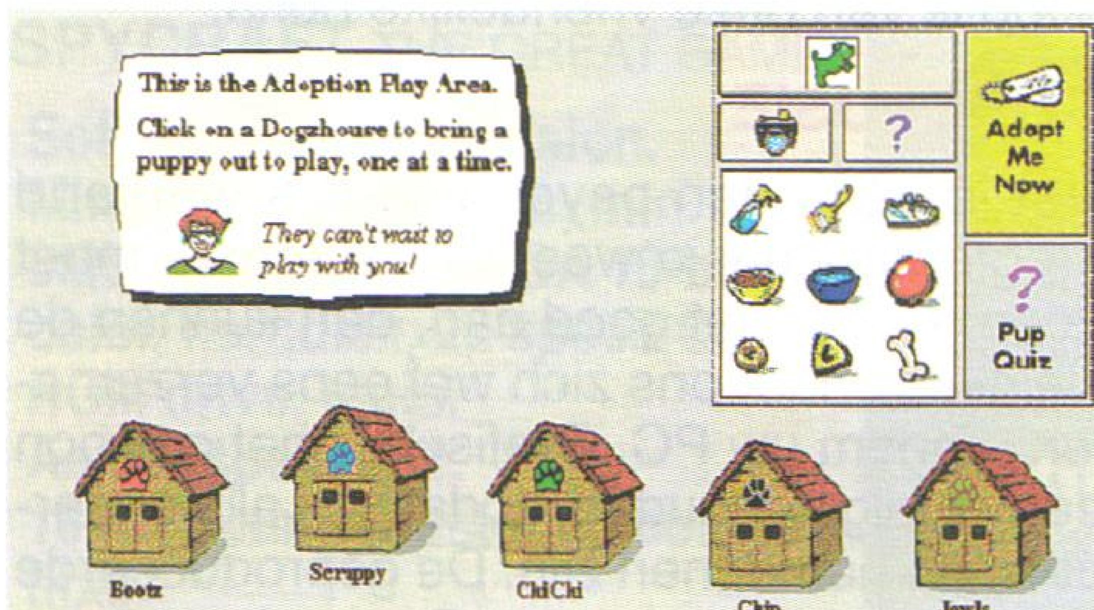


DOGZ: Your Computer Pet

Softwarehuis: PF.Magic.
MS-DOS: min. 80486DX/25Mhz., min. 4Mb., Windows 3.1/95, VGA, harddisk, CD-ROM drive, muis. Windows compatibele geluidskaart.
Macintosh: min. 68040, System 7+, 4Mb., 256 kleuren weergave, CD-ROM drive.
Aantal spelers: 1.
Richtprijs: FL. 39,=



Geheel iets anders dan de "Dog Simulator" is het Dogz programma. Eigenlijk is het niet echt een spelprogramma, maar meer een pretmakertje waarin tevens een screensaver is verwerkt. Dat pretmakertje bestaat daarin, dat we na het installeren onder Windows 3.x of WIN95 een keuze hebben uit een aantal honden. Van deze viervoeters moet er 1 door jou geselecteerd worden. Elke hond die je even tevoorschijn haalt heeft zo zijn eigen karakteristieke trekje en natuurlijk een ander uiterlijk. Indien je een keuze hebt gemaakt, bestaat de mogelijkheid je nieuwe vriend enkele zaken te leren. Gooi een bal of speel met een schoen. Doet hij iets wat niet mag, dan maak je gebruik van de plantenspuit om hem dat af te leren. Verder kun je je hond aaien d.m.v. het handpointertje. Weet je de goeie plek te vinden op de rug van de hond, dan zal hij, net als de echte hond, verschrikkelijk met z'n poot gaan stampen en bijna in een krul gaan van genot.



Verder functioneert hij als een beveiliger van je PC. Er bestaat een mogelijkheid om een wachtwoord in te voeren dat jou het alleenrecht geeft om op de machine te werken. Mocht er iemand anders aanzitten, dan kun je (speaker aanlaten) een behoorlijk stuk kabaal horen ten teken dat er een onbevoegde gebruiker aan je machine zit. Heel leuk gevonden en voor de onbevoegde is het behoorlijk schrikken.

De screensaveroptie mag er ook wel zijn. Hierin zie je dat, na de verstreken tijd, ineens de hond tevoorschijn komt en over je scherm wandelt. Afhankelijk van wat je hem zoal geleerd hebt, vertoont hij zijn kunsten of begint te blaffen. Aangezien de maan ook in beeld kan verschijnen kan het voorkomen dat er ineens een jankpartij te horen is. De geluiden zijn glashelder en de animaties verlopen zeer soepel.



Het is dan wel niet echt een spel, maar het is wel leuk bedacht. Men kan de kleuren van de hond met Paint Brush aanpassen als we op de vacht uitgekeken zijn. De screensaveroptie werkt prima en is best wel vermakelijk. Het aanleren van truukjes is in het begin best wel leuk, maar ik denk niet dat je dat veelvuldig zult blijven doen. Vandaar dat ik de optie 'spelkwaliteit' maar eens oversla. Geluid, animatie en weergave zijn behoorlijk goed. Als je een echte bewaker en een trouwe makker zoekt, kun je hier veel mensen mee verbijsteren.

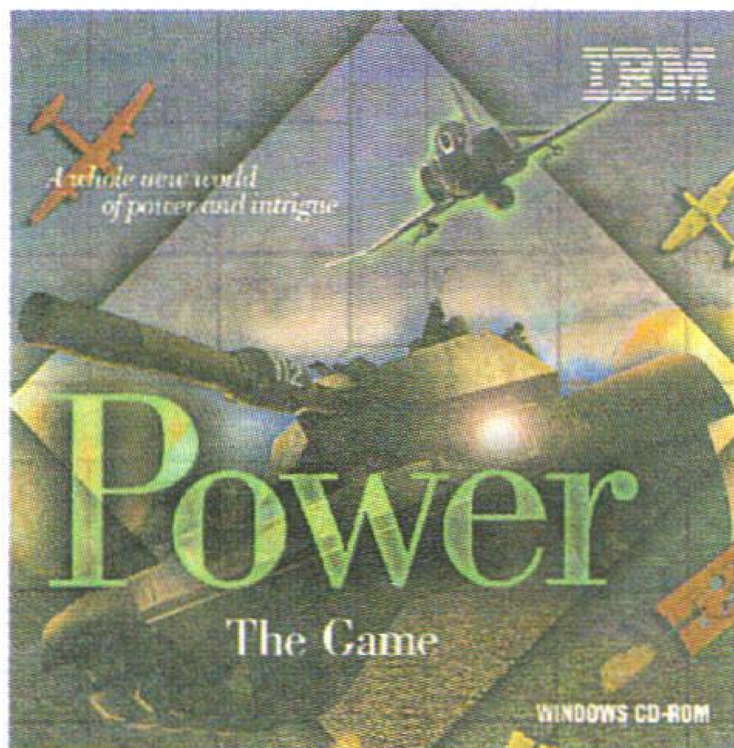
Henk Riemersma.

BEELD:	8
GELUID:	9
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door CD-Contact Data.

POWER: The Game

Softwarehuis: Power Games.
Min. 80486DX/33Mhz., min. 8Mb., Windows 3.1/95, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1-4.
Windows compatibele geluidskaart.
Richtprijs: FL. 79,95



2 spelers kunnen spelen via een (nul)modem, 2 t/m 4 spelers via een LAN netwerk en 2 of 3 spelers via Internet.

POWER is een variant op Stratego en Zeeslagje. Wat moeilijkheidsgraad aangaat is POWER wel iets lastiger dan die spellen, want je moet van 3 markten thuis zijn: strategie, slagen vooruit denken, maar de derde krijg je gratis: geluk.

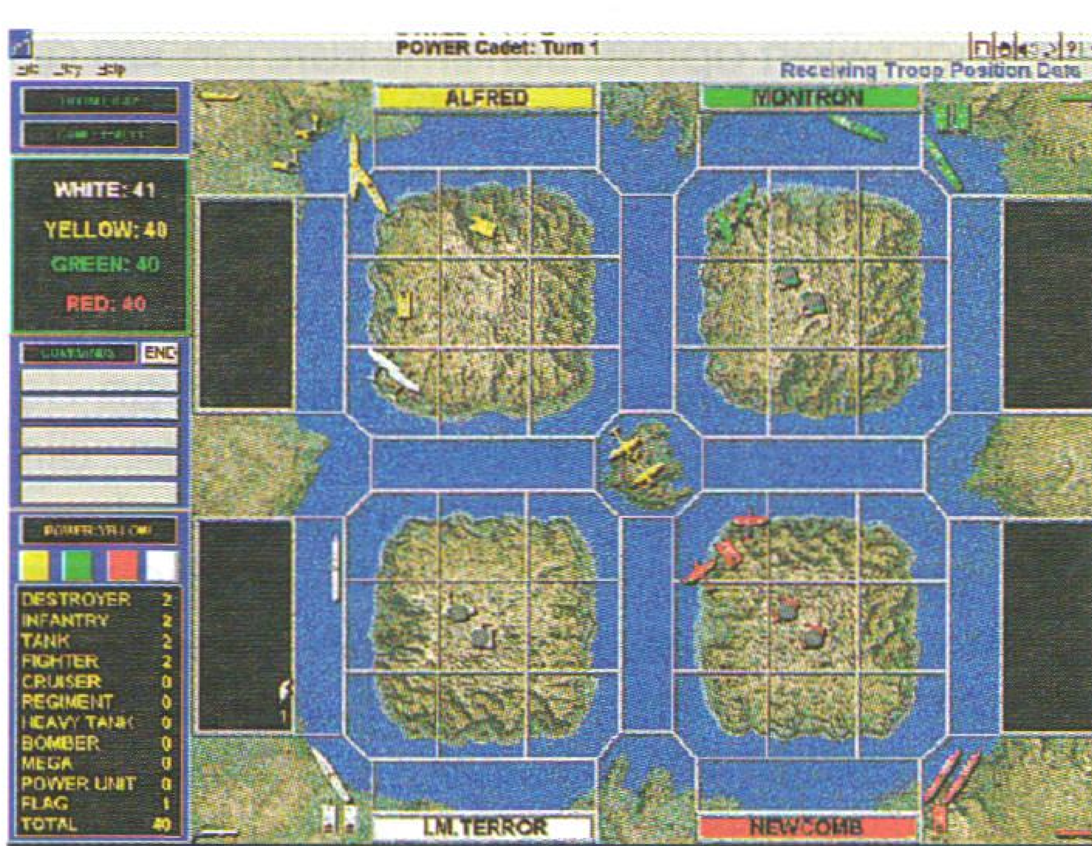
Het spel wordt gespeeld op een 'bord' waarbij gekozen kan worden uit 3 achtergronden, die echter weinig verschillen en geen invloed op het spel hebben. Er wordt gespeeld met 4 partijen en de opdracht is eenvoudig: alle tegenstanders verslaan binnen de gestelde tijd. Lukt dit niet, dan is de winnaar diegene die er het gunstigste voorstaat als de tijd verstreken is.



Er zijn weinig spelopties: 5 moeilijkheidsgraden, 2 speeltijden (1 of 2 uur) en 3 bedenktijden per zet (1, 1 1/2 of 2 minuten). Ook het aantal stukken is beperkt: infanterist, kruiser, vliegtuig en tank. Deze kunnen wel 2 waardes hebben en een superbom is ook nog mogelijk, waarmee het totaal op 9 stukken komt. We kunnen op het scherm kiezen uit 3 resoluties: 640x480, 800x600 en 1024x768, waarbij de laatste natuurlijk het beste overzicht geeft.

Het spel is supereenvoudig, maar superleuk. Elke speler mag maximaal 5 zetten doen, en deze zie je niet van elkaar. Vervolgens verwerkt de computer deze zetten en mag iedere speler (mens of computer) weer 5 zetten doen. De verplaatsing per stuk varieert van 1 locatie per zet voor een schip tot 5 voor een vliegtuig. In deze beperkingen van 5 zetten, en het beperkte aantal posities, zit nu net de lol van het spel. Met alleen strategie kom je een eind, maar een dosis geluk (of pech) blijft het spel beïnvloeden. Omdat je maar 5 zetten per beurt hebt, wel weet wat de tegenstander kan, maar niet welke kant hij opgaat, kun je vrijwel nooit een vijand geheel insluiten of gegarandeerd verslaan. Je moet altijd een gokje wagen.

POWER is een schitterend spel als je op zoek bent naar wat strategie, niet al te zwaar denkwerk en een leuk tussendoortje.



De speeltijd is maximaal 2 uur, het spelverloop is zeer afwisselend en het spel kan honderden keren gespeeld worden. De computer speelt niet overdreven sterk, maar kan de computer- tegenstanders 'husselen' om de variatie te vergroten en met mensen als tegenstanders is het spel natuurlijk helemaal leuk om te doen.
Beeld en geluid zijn gewoon aardig, meer niet, maar meer is ook niet nodig bij een bordspel.
Hou je van Stratego, Zeeslagje of spellen als RISK, dan kan ik dit spel van harte aanbevelen! In tegenstelling tot de narigheid op de vorige pagina's ben je bij dit spel na een paar avondjes pas net lekker op dreef.

Alfred.

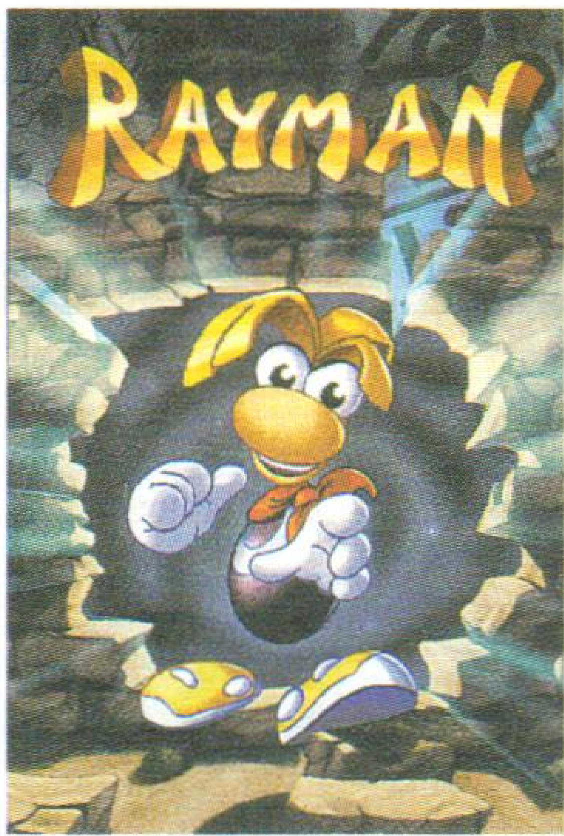
BEELD:	6
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

RAYMAN

Softwarehuis: Ubi Soft.
Min. 80486DX/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive.
Keyboard/joystick.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster en compatibel.
Richtprijs: FL. 109,=

Aanbevolen: 8Mb. geheugen.



In een vredelievend land wordt de grote Protoon, een object dat de harmonie bewaart in de wereld, gestolen door Mr. Dark. Ook de Elektonen die de Protoon beschermden zijn hierdoor verspreid over de hele wereld. En om maar weer eens de wereld te redden word ik uit mijn hangmatje geroepen.

Dat was de intro, het spel begint. In het eerste level lijkt dit een zeer simpel platformspelletje. Met die instelling kwam ik ook het tweede level nog door. Daarna begint de ellende al en een aantal levels verder is het zweet tappen.

Rayman oogt in het begin als een spel voor kinderen. Toch heb ik er met m'n 21 jaar enige tientallen uren doorheen geklauterd. Een waarschuwing dient dan ook gegeven te worden: dit spel is verslaaaaaavend!
Het spel op zich is niet meer dan een platformspel, maar er is dit keer erg veel aandacht aan besteed. Sublieme graphics die in vier lagen los van elkaar bewegen, leuke animaties in het spel en de muziek is grandioos! Het spel is moeilijk maar niet onmogelijk, is leuk, en geschikt voor elke leeftijd.

Hoewel op de doos staat dat een Pentium aanbevolen is draait het spel als een trein, in maximale beeldopbouw, op een 486DX2/66. Ook van de melding "Windows 95 compatible" moet u niet schrikken, het spel draait gewoon onder DOS, dus ook als u niet gecharmeerd bent van Windows 95 of het niet heeft kunt U het gewoon spelen. De handleiding is door UBI Soft zelf al in het Nederlands geschreven!
Een topper onder de platformers!

Peter Zuidema.

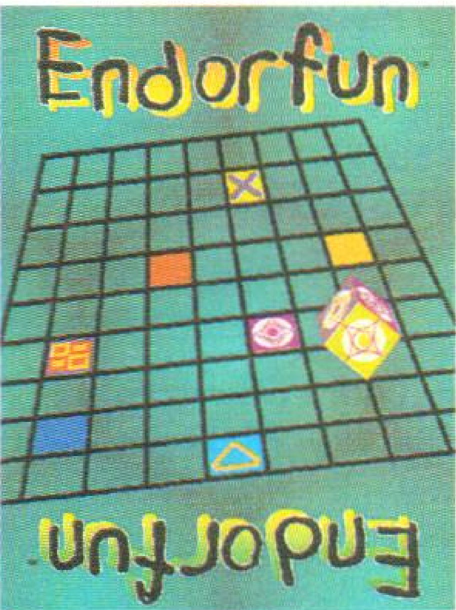
BEELD:	8
GELUID:	10
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



ENDORFUN

Softwarehuis: Onesong Partners.
MS-DOS: min. 80486DX/66Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, Windows 3.1+, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive, muis.
Windows compatibele geluidskaart.
Macintosh: System 7.1+, 6Mb., colour monitor (640x480, 256 kleuren), 2x speed CD-ROM drive.
Aantal spelers: 1.
Richtprijs: FL. 79,=



Endorfun is een spelletje waarbij de speler een kubusje met allerlei kleuren op een dusdanige manier over een rooster moet laten rollen, dat de kubus met de juiste zijde op een opgelicht vakje op het rooster komt. Meer is het niet, en dan is het toch zeer vreemd dat er wordt geadviseerd dat kinderen onder toezicht van volwassenen spelen. De nieuwsgierigheid slaat toe en ja hoor, na een paar spelletjes spelen is het duidelijk waarom deze regel wordt vermeld. Er worden stimulerende boodschappen vermeld in het spel.

Endorfun, play more, feel better, zou volgens de makers een spel zijn waardoor je je beter zou gaan voelen vanwege dat soort zinnetjes die je gegeven worden. Deze zinnetjes stellen trouwens niets voor. Bijvoorbeeld: "I am free" is zo'n beangstigende boodschap. Nu zijn er mensen die pertinent tegen dit soort 'onbewuste' boodschappen zijn, maar er is nog een reden om het spel niet te kopen: het spel is domweg irritant (en dat een enorme hoeveelheid levels lang). De enige keer dat ik me beter voelde was, toen ik de computer uit had gezet. De muziek die ook rustgevend zou moeten werken mist ook compleet zijn doel (laat Onesong maar gauw wat deuntjes bijleren) en het spel zelf kent geen afwisseling, waardoor alles een zeer saaie belevenis is. Dit spel dient men lekker rustig op zijn plekkie in de winkel te laten liggen.

Peter Zuidema.

BEELD:	5
GELUID:	5
SPELKWALITEIT:	3
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	3

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

BLIND DATE

Softwarehuis: Three Vision.
MS-DOS: min. 80486DX/25Mhz., min. 8Mb., Windows 3.1+, VGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive, muis, Soundblaster en compatibel.
Macintosh: System 7+, 8Mb., 2x speed CD-ROM drive, 256 kleuren weergave.
Richtprijs: FL. 39,95



Deze CD is afkomstig van National Lampoon's die je zo nu en dan ook nog wel op het witte doek tegenkomt. Het gaat hier altijd om typisch Amerikaanse humor.
Dit keer hebben we te maken met een spel in de stijl van Man Enough dat een tijd geleden door Tsunami op de markt werd gebracht. Het gaat erom, een vrouwelijke 'tegenspeler' te versieren en uiteindelijk het bed in te krijgen. Aan het begin van het spel word ik voor een avond opgezadeld met een schitterende meid. Met het idee dat het wel een leuke avond zal worden gaan we biljarten. Vanaf daar blijkt al dat ze er zelf weinig moeite voor doet om versierd te worden, want de vreselijke imitatie van Beavis en Butthead die ze doet is niet bepaald een oppepper. Verder word ik die avond diverse malen gedumpt en in elkaar geslagen, maar ik mag wel haar drankjes blijven betalen.
Gefrustreerd van het spel besloot ik de filmpjes maar eens apart te bekijken (die staan in QuickTime formaat op de CD). Dan blijkt dat er niets, maar dan ook echt niets te beleven valt.

En die Amerikaanse humor? Nou, ik heb me kapot gelachen om de producent die hier ingestonken is. Nee, geef mij maar een echte date met een leuke vrouw en dan betaal ik graag haar drankjes.

Peter Zuidema.

BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	2
DOCUMENTATIE:	4
PRIJS:	2

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

POSTORDER

SNEL SIMPEL SAFE

S-SATURN-PC CD ROM-NES-PSX-MEGA DRIVE-GAMEBOY-ULTRA 64-SNES-SATURN-PC CD ROM-NES-PSX-MEGA DRIVE-GAMEBOY-

"ULTRA 64 PAS NA OKTOBER IN NEDERLAND ?" HELEMAAL NIET WAAR !!!!

Nog nergens leverbaar, de nieuwe Nintendo Ultra 64 Machine. Deze speciale Import NTSC versie kunt U bij *ons* bestellen:

Hfl. **749,95**

PC CD ROM

11th Hour	89,95
20 Wargames Classics	39,95
7th Guest	27,50
Ace of Cards	49,95
Actua Soccer	69,95
Addams Family Pinball	89,95
Airline Tycoon	44,95
Alien Legacy	69,95
Aliens - A Comic Book Adventure	89,95
Alone in the Dark	32,50
Amsterdam Marihuana Guide	69,95
Angel Devoid	49,95
Apache Longbow AH 64 D	109,95
Arcade Classics	49,95
Ascendancy	69,95
Atropolis 2097	89,95
Azraels Tear	79,95
Battle Beast	89,95
Battle Isle 3	89,95
Beneath a Steel Sky	27,50
Bloodnet	17,50
Bloodstone	17,50
Buried in Time	17,50
Buzz Aldrin	32,50
Caesar 2	69,95
Cannon Fodder 2	27,50
Championship Manager 2	89,95
Chess Challenge	39,95
Chessmaster 4000	27,50
Chessmaster 5000	89,95
Chronicles of the Sword	89,95
Chronomaster	79,95
Civilization 2	89,95
Command & Conquer	69,95
Com.& Con. Covert Operations	37,50
Conquest of the New World	89,95
Conspiracy	27,50
Creature Shock	27,50
Cyberia 2	99,95
Cybermage - Darklight Awa..	109,95
Cyberspeed	79,95
Dark Forces	69,95
Dawn Patrol	37,50
Day of the Tentacle	27,50
DC Screen Saver	64,95
Death Keep	89,95
Defcon 5	79,95
Delta V	14,95
Descent 2	69,95
Desert Strike (CD verp.)	27,50
Desert Strike / Jungle Strike	44,95
Destruction Derby	69,95
Discoveries of the Deep	17,50
Discworld	69,95
DOGZ	34,95
Dr. Radiaki	69,95
Dreamweb	32,50
Druid	69,95
Duke Nuke'm 3D	79,95
Dust	79,95
EK '96 Voetballen	34,95
F-1 Grand Prix 2	89,95
Falcon 4.0	99,95
Fantasy General	79,95
FIFA '96	99,95
Flight Unlimited	89,95
Full Throttle	69,95
Great Naval Battles 4	79,95
Hands of Fate	37,50
Heretic, Shadow of the Serpent	79,95
Hexen	49,95
Hexen + Death King of the Dark...	64,95
Death King of the Dark Citadel	34,95
Hi Octane	99,95
Indy Car Racing	27,50
Island Casino	39,95
Kings Quest 7	44,95
Kyrandia 3	32,50
Lands of Lore	37,50
Lion	59,95
Lost Eden	27,50
Magic Carpet 2	99,95
Mech Warrior 2	89,95
Mega Race 2	89,95
MegaPak 5	79,95
Mortal Kombat 3	59,95
Nascar	32,50
Need For Speed	99,95
Nice Price Golf	89,95
Phantasmagoria	99,95
Pinball Classics	89,95
Piranha	29,95
Police Quest Collection	79,95
Police Quest SWAT	79,95
Powerdrive	14,95
Primal Rage	79,95
Raven Project, The	49,95
Renegade : Return to Jacobs Star	79,95
Settlers 2	79,95
Shadow of the Comet	32,50
Shellshock	79,95
Silencer	79,95
Silent Hunter	79,95
Silent Steel	99,95
Sim City	32,50
Sim City 2000 collection	119,95
Space Quest 6	69,95
Spycraft	89,95
Star Trader	79,95
Star Trek, 25th Anniversary	32,50
Star Trek, Judgement Rites	32,50
Star Trek, TNG Final Unity	89,95
Super Fire Fighters	44,95
Survival	44,95
Swagman	79,95
Terminal Velocity	49,95
TFX Euro Fighter 2000	99,95
Thunder Hawk 2	69,95
Tie Fighter	69,95
Tilt	49,95
Treshold	79,95
Ultimate DOOM	49,95
Viking Conquest	89,95
Virtual Karts	89,95
Virtuoso	14,95
Warcraft 2	79,95
Warhammer - Windows 3,1	89,95
Warhammer, Dark Crusaders	79,95
Werewolf vs Commanche	69,95
Wetlands	19,95
Wing Commander 4	119,95
Witchhaven	49,95
World Class Golf	14,95
World Cup Golf	14,95
Worms	79,95
Zephyr	14,95

Erotisch

Adult Share 1 t/m 20	9,95
Erotic 1 t/m 15	9,95
X-Vision 1 t/m 20	9,95

Hardware PC

Virtuele 3D Helm	999,00

Internet gebruikers kunnen de CD Direct Homepage bezoeken op WWW.CD-DIRECT.COM.

VANAF 1 JULI, DE MEESTE SPELLEN HET GOEDKOOPST !

CD DIRECT

SNES

Aladdin	89,95
Animaniacs	149,95
Asterix	69,95
Castlevania 5	149,95
Defender of the Crown	29,95
Donald in Maui Mallard	149,95
Donkey Kong Country	149,95
Donkey Kong Country 2	159,95
Doom	159,95
Earth Worm Jim 2	129,95
Foreman for Real	59,95
Illusions of Time	89,95
Int. Super Soccer de luxe	149,95
Izzy's Quest	79,95
Jungle Book	99,95
Jungle Strike	79,95
Justice League	49,95
Killer Instinct	89,95
Kirby's Ghosttrap	119,95
Kuifje in Tibet	149,95
Lion King	119,95
Mario Kart	89,95
Mario Paint	89,95
Micromachines 2	139,95
Mystic Quest	99,95
Nigel Mansell Racing	49,95
Obelix & Asterix	139,95
Pac Man 2	69,95
PGA European Tour Golf '96	129,95
Pinnokio	159,95
Prehistoric Man	129,95
Rise of the Robots	49,95
Robbedoes	129,95
Secret of Evermore	139,95
Secret of Mana	89,95
Sim City	49,95
Smurfen	59,95
Star Wing	59,95
Super Ghouls 'N Ghost	59,95
Super Mario All Stars	79,95
Super Mario Kart	89,95
Super Marioworld 2	149,95
Super Streetfighter 2	169,95
Super Turrican 2	99,95
Tetris + Dr. Mario	129,95
The Legend of Zelda	89,95
Theme Park	129,95
Tiny Toons - Wild 'n Wac...	149,95
Toy Story	159,95
True Lies	59,95
Urban Strike	69,95
Vortex	59,95
Wario Wood's	119,95
Weapon Lord	149,95
Worms	139,95
Yoshi's Island	129,95
Zelda	99,99

Hardware SNES

Orginele Joypad (SNES)	29,95
Nintendo Super Gameboy	99,95
SNES Control Deck, 1Joy.	219,95
SNES, Donkey Kong, 1 Joy.	279,95
SNES, Mario All Stars, 1Joy.	279,95
SNES Controller Origineel	29,95
SNES Stereo AV kabel	19,95
Supernes Turbo Joypad	24,95
Turbo Joypad	29,95

NES

Asterix	49,95
Darkwing Duck	59,95
Defender of the Crown	24,95
Dr. Mario	24,95
Elite	24,95
Faxanadu	24,95
George Foreman Boxing	19,95
Kirby's Adventure	44,95
Kirby's Pinball Land	79,95
Little Samson	39,95
Mario & Yoshi	49,95
Powerblade	24,50
Prince of Persia	39,95
Spiderman	29,95
Streetgangs	24,95
Super Mario Bros 2	69,95
Super Mario Bros 3	69,95
Top Gun 2	39,95
Yoshi's Cookie	37,95
Zelda	79,95

Hardware NES

Joypad Origineel	29,95
NES Control Deck	99,95

Game Boy

Asterix	49,95
Alfred Chicken	39,95
Big Hurt Baseball	39,95
Donkey Kong Land	69,95
Dr. Mario	69,95
Earthworm Jim	69,95
Galaga & Galaxian	39,95
Jurassic Park	39,95
Killer Instinct	44,95
Kirby's Dreamland 2	79,95
Mario & Yoshi	79,95
Marioland 1	59,95
Mario's Picross	79,95
Mega Man 4	69,95
Ms. Pacman	79,95
Obelix	69,95
PGA Tourgolf	39,95
Pinball Deluxe	79,95
Probotector 2	79,95
Smurfen	59,95
Soccer	69,95
Solar Striker	39,95
Space Invaders	79,95
Star Trek, TNG Generations	79,95
Streetfighter 2	79,95
Super Marioland 2	69,95
Tetris	79,95
Tetris 2	79,95
Tiny Toon - Wacky Sports	79,95
Top Ranking Tennis	79,95
Warioland	79,95
Worms	79,95
Zelda	49,95

Hardware Gameboy

Gameboy plus Tetris	129,00
Gameboy Red	109,95
Gameboy Transparent	109,95
Gameboy Yellow	109,95
4 Player Adapter	19,95
Carry All	19,95
Handyboy	49,95
Headphone	9,95
Magniboy	7,50
Soundbooster	9,95
Video Link Kabel	19,95

Mega Drive

Animaniacs	39,95
Earth Defence	27,50
Earthworm Jim	99,95
Earthworm Jim II	139,95
Foreman for Real Boxing	39,95
Funny World	27,50
Izzy's Quest	59,95
Jungle Book	99,95
Justice League	49,95
Micromachines '96	139,95
NFL Quaterback '96	109,95
NHL Hockey '96	139,95
Olympic Summer Games '96	119,95
Phantom 2040	139,95
Rocketnight	39,95
Seperation Anxiety	109,95
Sparkster	39,95
Spot goes to Hollywood	109,95
Tazmania 2	49,95
Toy Story	139,95
Turtles	39,95
Whac a Critter	27,50
Zombies	39,95
Zoop	49,95

Hardware Gamegear

Mega Drive Turbo Joypad	22,50

Ultra 64

Super Mario 64	Bel !
Super Pilot Wings 64	Bel !

Hardware Ultra64

Ultra 64, 1 Joypad (NTSC)	749,95

Playstation

3D Lemmings	109,95
Actua Soccer	109,95
Adida Power Soccer	109,95
Air Combat	109,95
Alien Trilogie	109,95
Alone in the Dark	109,95
Assault Riggs	109,95
Blam Machine Head	109,95
Cybersled	109,95
D	99,95
Defcon 5	109,95
Destruction Derby	109,95
Disc World	109,95
DooM	119,95
Extreme Games	109,95
Extreme Sport	99,95
FIFA Soccer	109,95
Galaxy Fight	99,95
Gex	109,95
Hi-Octane	139,95
Ice & Fire	109,95
In the Hunt	109,95
Jumping Flash	109,95
Jupiter Strike	109,95
Kileak the Blood	109,95
Krazy Ivan	109,95
Loaded	109,95
Lone Soldier	109,95
Magic Carpet	149,95
Mickey's Wild Adventure	109,95
Mortal Kombat 3	119,95
NBA Jam Tournament Edit.	109,95
Need for Speed	139,95
Novastorm	109,95
Olympic Games	109,95
Olympic Soccer	109,95
Panzer General	109,95
Parodius	99,95
Philosoma	109,95
Powerserve	109,95
Rapid Reload	109,95
Raven Project, The	109,95
Ridge Racer	119,95
Ridge Racer Revolution	109,95
Rise 2, The Resurrection	109,95
Road Rash	139,95
Robopit	109,95
Shellshock	109,95
Slayer	109,95
Star Blade Alpha	109,95
Steel Harbinger	109,95
Streetfighter, the Movie	109,95
Striker	139,95
Swagman	109,95
Tekken	119,95
Theme Park	109,95
Thunderhawk II, Firestorm	109,95
Toshiden	109,95
Toshiden 2	109,95
Total NBA '96	119,95
True Pinball	139,95
Twisted Metal	129,95
Virtual Golf	109,95
War Hawk	109,95
Warhammer	109,95
Wing Commander 3	139,95
Wipe Out	119,95
World Cup Golf	89,95
Wrestlemania	109,95
Zero Devide	119,95

Hardware PSX

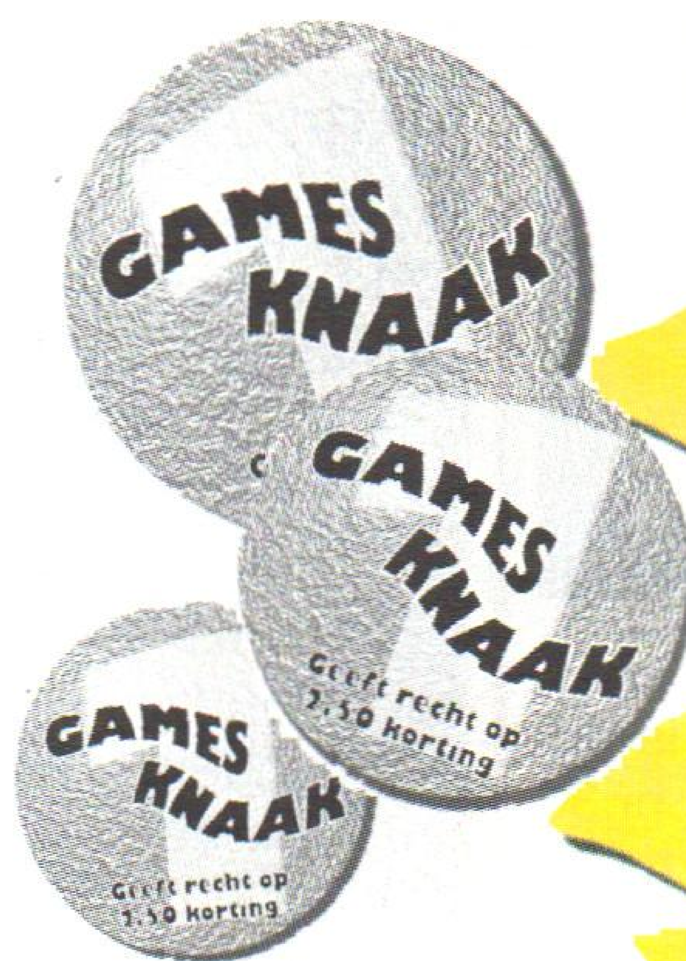
Euro AV Cable	79,95
Joypad JS105A	24,95
Memory Card	49,95
Mouse	54,95
Joypad look a like	24,95
Just A Pad Joypad	29,95
Link Cable	49,95
Mouse	69,95
Racing Controller	69,95
RFU Adapter	49,50
Scartkabel	24,95
Superpad	24,95
Turbo Joypad	24,95
Sony Playstation inc. 1Joy.	479,95

Saturn

Blam Machine Head	109,95
Clockwork Knight 2	99,95
Daytona USA	79,95
Digital Speedway	99,95
Extreme Pinball	119,95
F-111X Agile Warrior	119,95
FIFA '96	129,95
FIFA Soccer	109,95
Formula 1	119,95
Goal Storm	99,95
Hang on GP	119,95
Hexen	109,95
Hi Ocatane	149,95
Ice & Fire	109,95
In the Hunt	119,95
Johnny Bazookatone	99,95
Lone Soldier	119,95
Magic Carpet	119,95
Myst	129,95
NBA in the Zone	109,95
Need for Speed	119,95
Olympic Games	109,95
Olympic Soccer	109,95
Powerserve	119,95
Road Rash	119,95
Sega Rally	119,95
Shellshock	109,95
Swagman	109,95
The Raiden Project	119,95
Theme Park	109,95
Thunderhawk 2	109,95
Toshinden	139,95
True Pinball	109,95
Ultimate Mortal Kombat	109,95
Victory Goal	99,95
Virtua Cop	119,95
Virtua Cop + Gun	139,95
Virtua Fighter 2	119,95
Virtua Fighter Remix	89,95
Virtual Golf	109,95
Virtual Hydlide	129,95
Wing Commander 3	129,95
Wipe Out	139,95
World Cup Golf	89,95
Worms	109,95
Zero Divide	119,95

Hardware Saturn

6 Player Adapter	79,95
MPEG Card	349,95
Saturn, inc. 1 Joypad	479,95
Saturn Turbo Joypad	27,50
Joypad JS	27,50





24 Uur Per Dag
7 Dagen per week

Alle genoemde handelsmerken zijn rechtelijk beschermd.
Alle genoemde prijzen zijn inclusief BTW. Eventuele Druk en of Zet fouten alsmede prijswijzigingen strikt onder voorbehoud.



Scherpe Prijzen

Door intensief contact met verschillende softwaredistributeurs in Nederland, maar ook in het buitenland, kan CD Direct prijzen garanderen die gelijk zijn aan de winkeladviesprijzen. Vaak kunt U zelfs goedkoper kopen bij CD Direct.

Snelle Levering

CD Direct beschikt over een grote magazijn voorraad waardoor levering binnen 24 uur mogelijk is.

Eenvoudige Betaling

CD Direct levert al haar goederen via de Nederlandse Post. U kunt dus gemakkelijk onder Rembours betalen.

Uniek Spaarsysteem

Voor iedere Hfl 100,- (excl. BTW) die U bij CD Direct besteedt krijgt U een Games Knaak. Die Games Knaak is geld waard ! Ieder jaar in de maand Juni kunt U voor het gespaarde bedrag bij ons bestellen, eventueel met bijbetaling. Op Uw factuur kunt u steeds gemakkelijk Uw Games Knaken stand zien.

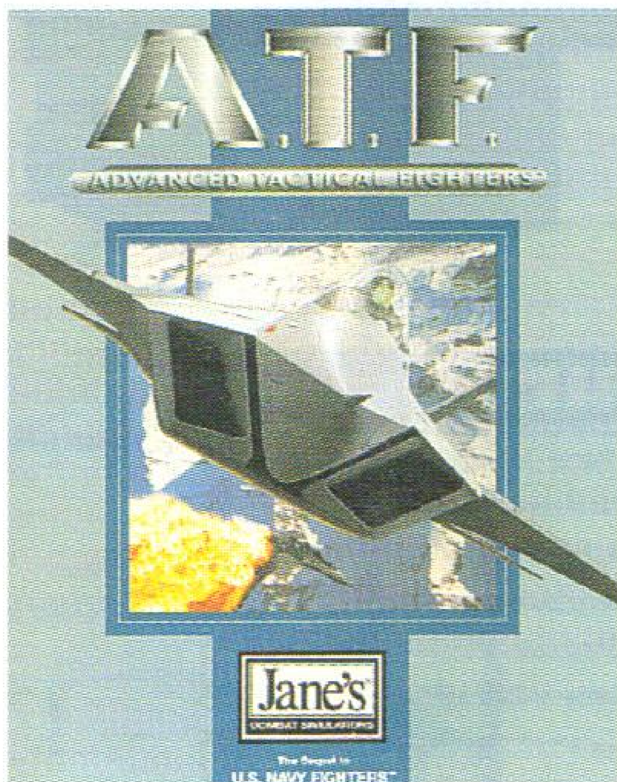
CD Direct is het betrouwbare alternatief als U moeite heeft om een favoriet spel te pakken te krijgen, onze prijzen zijn concurrerend en de levering is snel. Als u voor minimaal Hfl. 100,- (incl. BTW) besteldt nemen wij zelfs de verzend kosten voor onze rekening. CD Direct is geen club, U heeft dus totaal geen verplichtingen.

Natuurlijk houden wij U ook regelmatig op de hoogte met nieuwe prijslijsten. Ook krijgt U bij iedere bestelling een videotape met daarop de meest actuele software.

CD Direct is 24 uur per dag te bereiken, en dat kost U helemaal niets want ons nummer is Gratis.

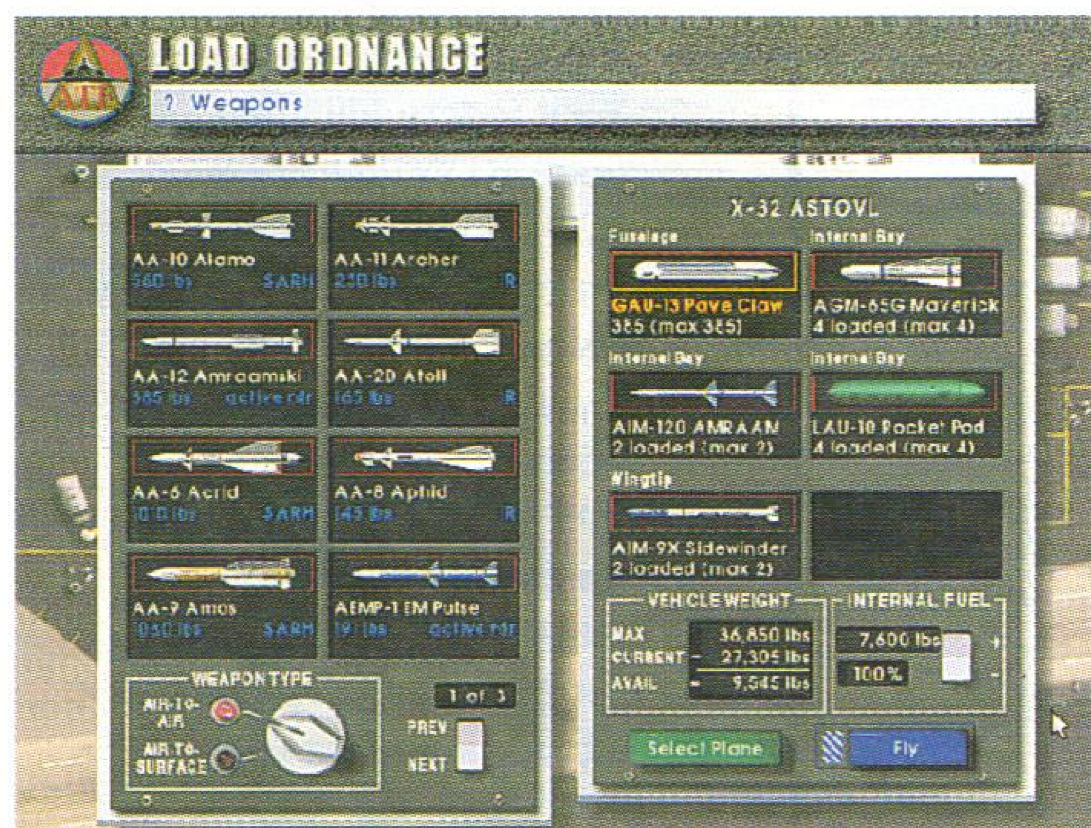
De Staf van CD Direct:
Internut, Rambo en **"D" Snikkel**

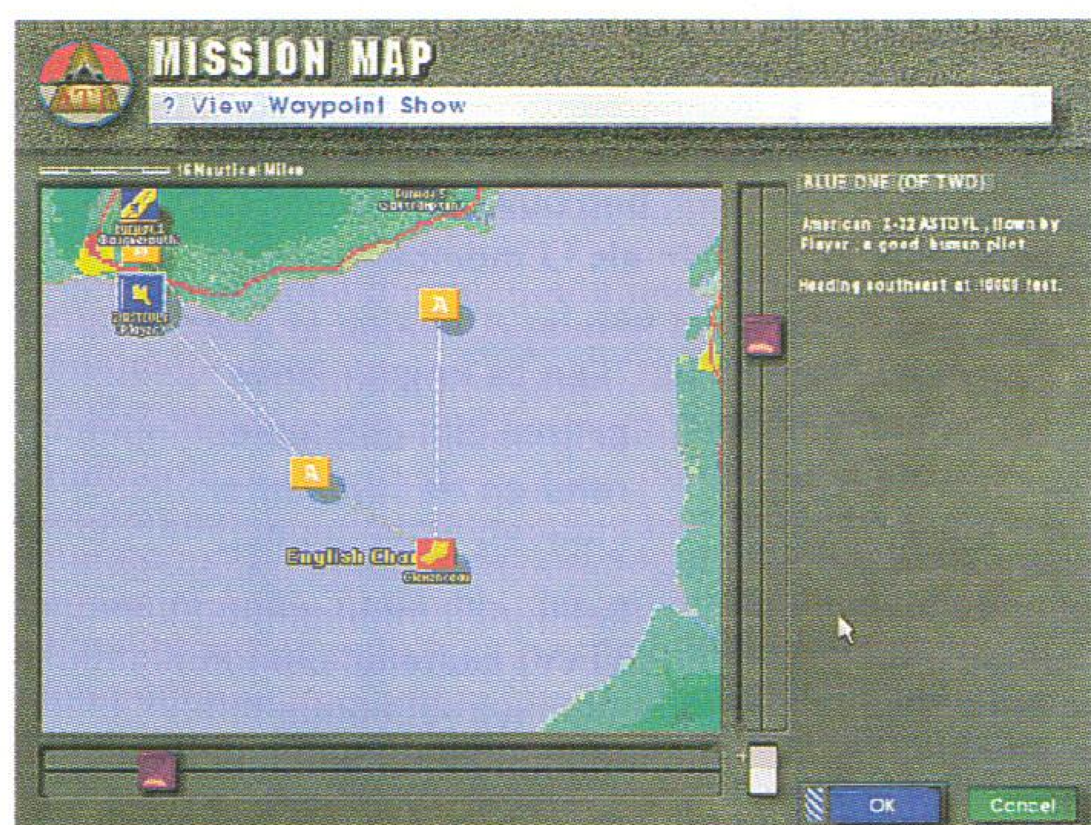
A.T.F. Advanced Tactical Fighters.



**Softwarehuis: Electronic Arts.
Min. 80486DX2/66Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1-8.
AdLib, Sound Blaster en compatibel, MPU-401 General Midi, Roland LAPC/MT32, Sound Canvas, ASC Media Master Synthesizer.
Richtprijs: FL. 119,=**

**De minimum configuratie is voor weergave in VGA. Voor SVGA is een Pentium 90 of snellere processor noodzakelijk.
Aanbevolen: Videokaart met 2Mb. geheugen, 60Mb. harddisk ruimte, 4x speed CD-ROM drive, flightstick.
STICKWARE: Thrustmaster FCS, FLCS, WCS Mark 2, TQS en XL Action Controller. CH FlightStick Pro, F-16 en Pedals, Microsoft Sidewinder 3D. Gravis Phoenix. Logitech Extreme.
HEADGEAR: i-glasses! by Virtual i-O.
2 spelers kunnen vliegen via een(nul)modem. 2 t/m 8 spelers via een IPX compatibel netwerk.**





Een recente bekende voorganger van ATF is U.S. Navy Fighters. Dit stuk werk is uitvoerig beschreven in Software Gids nr.30 door Onno en heeft een terechte hoge waardering gekregen. Aan mij nu de klus om je te vertellen wat er nu toegevoegd is en of er verbeteringen te vinden zijn, die in Onno's recensie als "gemist" vermeld werden.

INSTALLATIE

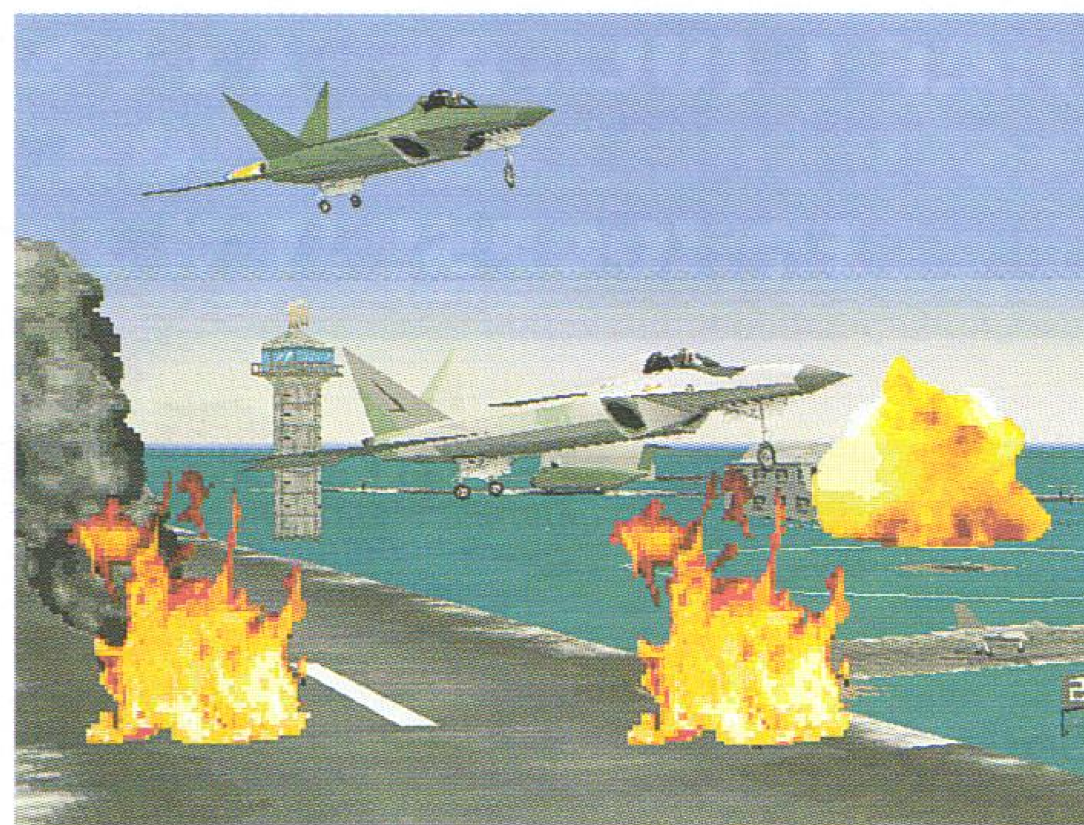
Ook nu weer twee mogelijkheden. Deze keer ben je 28Mb. kwijt als je midi ondersteuning wilt en ruim 60Mb. als we de digatale optie installeren. Voor mij hoeft zo'n soundje tijdens het vliegen niet zo, daar ik vooral geniet van de actiegeluiden. Na het opstarten van ATF kunnen we genieten van een perfect uitgevoerde intro. Met ATF hebben we verder echt niks te klagen, want de grafische kwaliteiten liggen -net als bij zijn voorganger USNF- op het maximum aan punten. De menu's die voor ons verschijnen zijn exact hetzelfde als bij de voorganger. De installatie van de soundkaart en de grafische resoluties zijn ook hetzelfde gebleven (van 320x200 t/m 1024x768). Om nu niet een heel verhaal dubbel te vertellen, springen we van dit onderdeel maar direct naar de zaken die anders zijn dan USNF.

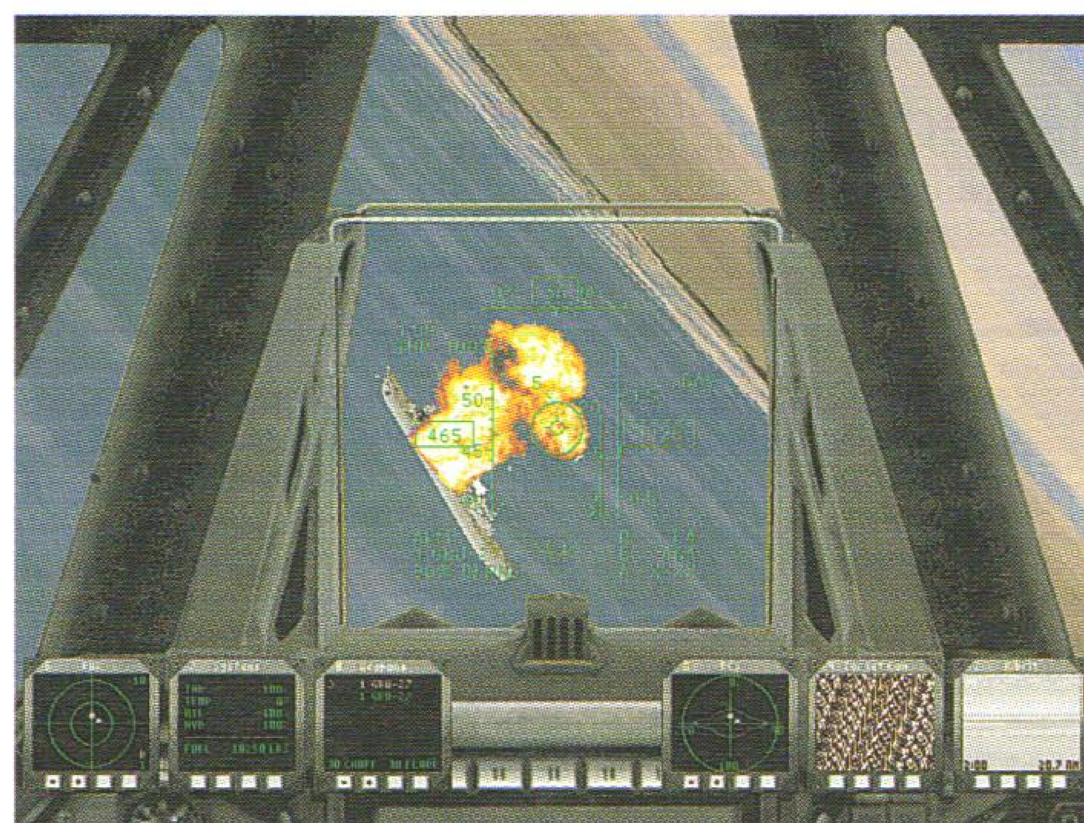
ATF CAMPAIGN

De campaigns beslaan dit keer twee gebieden: Egypte in 1998 en Rusland in 2002. Deze keer beschikken we over 80 missies waarbij we kunnen genieten van een compleet nieuw "texture mapped" omgeving. Verder vinden we een paar nieuwe vijandelijke toestellen waaronder de Eurofighter en de Mirage 2000. Deze keer maken we dus mee dat we met ons toestel de vijand soms niet meer in kunnen halen. Dat houdt in dat je direct bij de confrontatie je beste geschut geactiveerd moet hebben en behoor je uit te zoeken welke van de aanstormende vliegtuigen eigenlijk het eerste neergehaald moet worden. Mislukt dit, wuif dan maar met je handje, want inhalen... ho maar. Natuurlijk vlieg je zelden alleen, dus geef je duidelijke opdrachten aan je wingmen, zodat zij je ondersteunen in je missie. Indien de campaign mislukt, zul je net als in USNF de missie opnieuw moeten vliegen. In Gids nr. 30 was dit ook al beschreven en hierin is dus niets veranderd.

CONCLUSIE

Het vlieggevoel, de grafische weergave en de besturing van de diverse vliegtuigen zijn nog steeds perfect. Wat betreft de blackout simulatie bij het snel optrekken of duiken van het toestel gebeurt er nog steeds niets. Wel heeft de zon een gigantische invloed





op je uitzicht, het wordt letterlijk helemaal wit op je scherm. Pittig is nog steeds het landen van je toestel, maar dat valt meermaals te beoefenen in de trainingsoptie. De geluid scoort uitstekend en als je uitgebreid wilt weten wat ATF nog meer heeft, lees dan het verslag in Software Gids nr. 30 even door. De documentatie heeft m.i. een punt extra verdiend, want de bijgeleverde drukwerken zijn goed verzorgd en geven rijkelijk algemene informatie.
Have a nice flight.

Henk Riemersma.

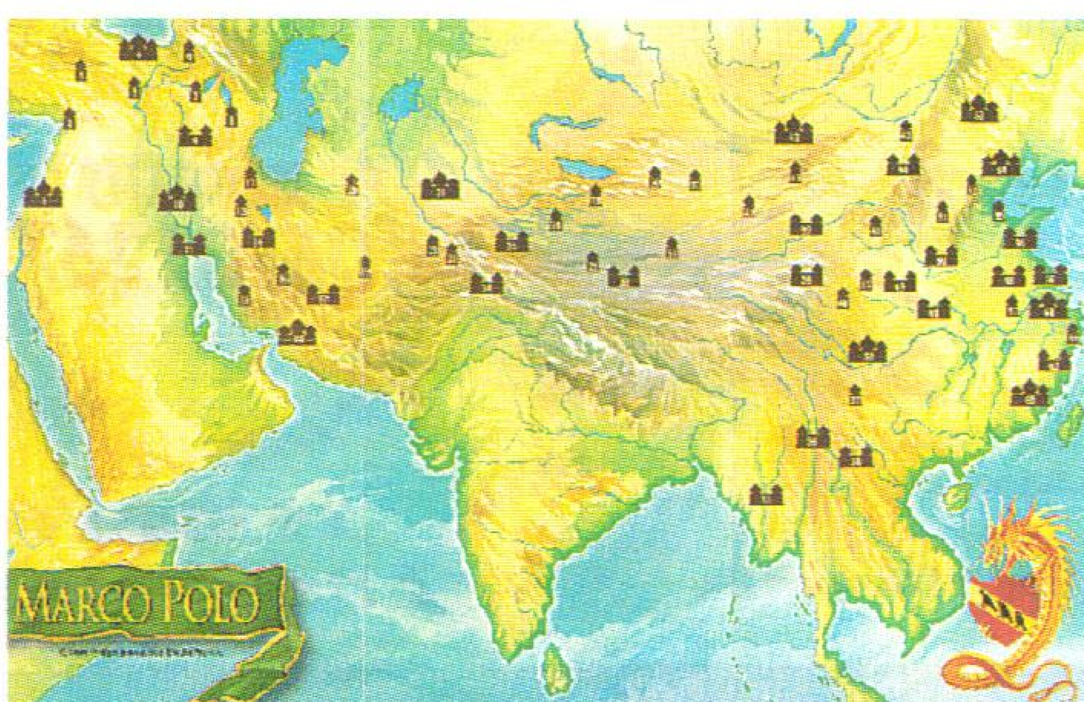
BEELD:	10
GELUID:	10
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	9

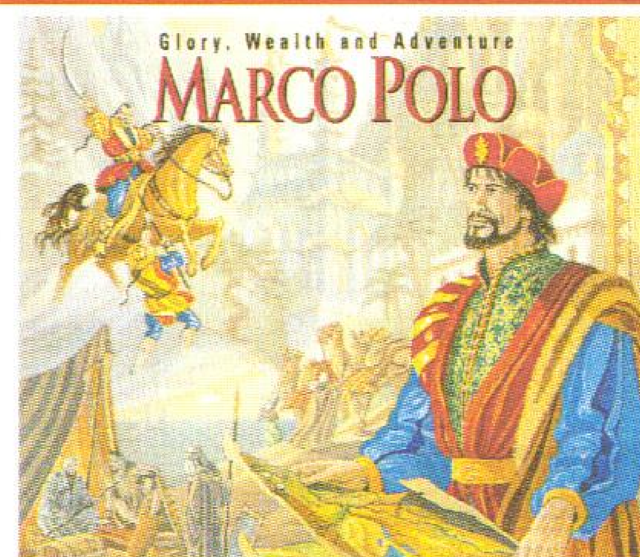
Beschikbaar gesteld door D+S Software.

MARCO POLO

**Softwarehuis: Infogrames.
CD-I, afstandsbediening.
Aantal spelers: 1-4.
Spraak en schermteksten: Engels.
Handleiding: Engels.
Richtprijs: 89,95**

Peter Postma schreef een verslag van dit spel in Software Gids nr.34. "Marco Polo is een handelssimulator met een RPG-achtig tintje en een educatieve inslag. Voor het product in z'n geheel is de prijs redelijk" zijn zijn woorden in de conclusie.
De CD-I bezitters zijn gunstiger uit, want





deze versie is een tientje goedkoper en de doos bevat nog een tweede CD. Op deze CD foto's, films en achtergrondinformatie. In totaal 16 minuten video, 2000 afbeeldingen, 30 audiotracks met traditionele muziek en ruim 6 uur gesproken teksten. Nog steeds allemaal in het Engels. Het spel zelf is exact gelijk aan dat voor de PC.
Voor de CD-I bezitters heel aardig materiaal, omdat er voor deze machine in dit genre lang niet zoveel keus is als voor de PC.

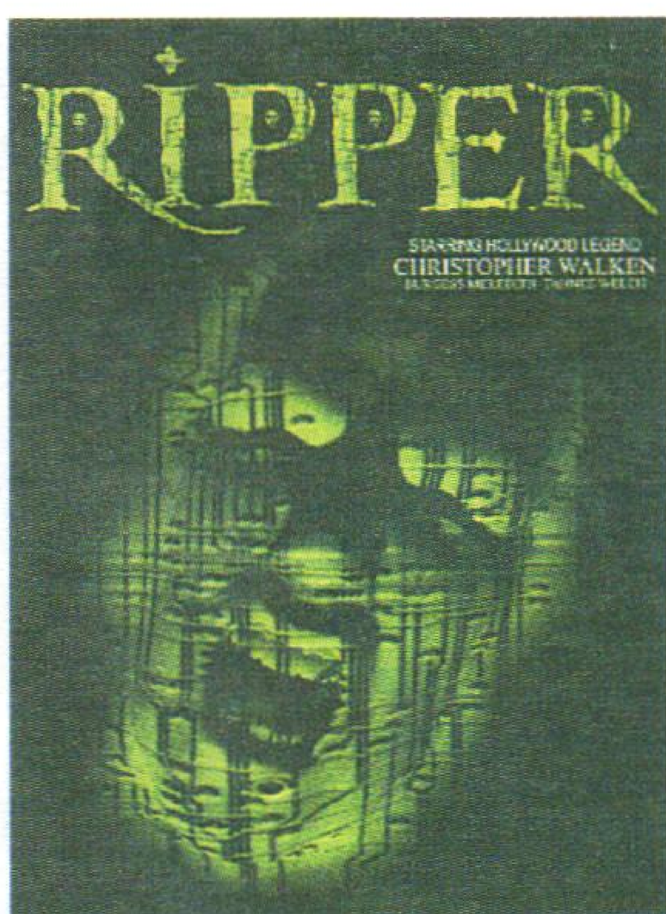
BEELD:	7
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door MVSP.

RIPPER

Softwarehuis: Take Two Interactive Software.
Min. 80486DX/33Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, SVGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster en compatibel, General Midi.
Richtprijs: FL. 119,=

Aanbevolen: 80486DX/50Mhz., 2x speed CD-ROM drive.



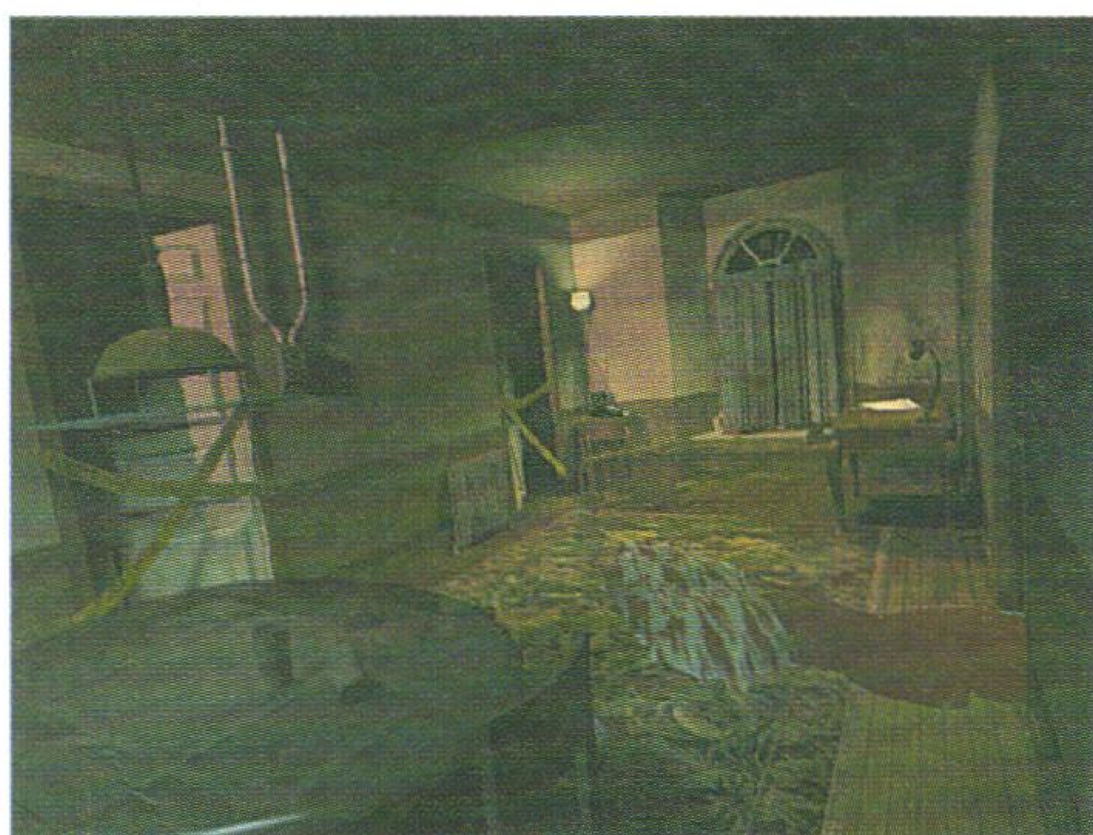
Ripper, een grafisch s.f.-misdaad-adventure modern-style, wordt geleverd in een keurige boxverpakking met daarin de 6 cd's in losse plastic hoesjes, wat reclame-rimram en een ca. 100 bladzijden tellende handleiding in 3 talen: Engels, Frans en Duits. Wie niet van lezen houdt kan ik geruststellen, beginners hoeven slechts een dertigtal bladzijden, gevorderden kunnen na een korte inkijk direct aan de slag. Eenmaal in het spel heb je trouwens diverse help-opties die je ook wegwijs maken. Bij het installeren kun je tegen 2 problemen aanlopen: ondanks genoeg RAM toch te weinig geheugen en een Microsoft mouse driver versie 8.20 die de boel stoort. Het eerste los je op door b.v. de smartdrive-regel te verwijderen. Voor het tweede probleem heb je een andere mouse driver nodig of de versie 8.20a. De installatie-procedure is overigens keurig verzorgd met uitgebreide detects en tests. Bij resolutie weergave heb je de keus uit low, high\small, high\interlaced of high\full screen.

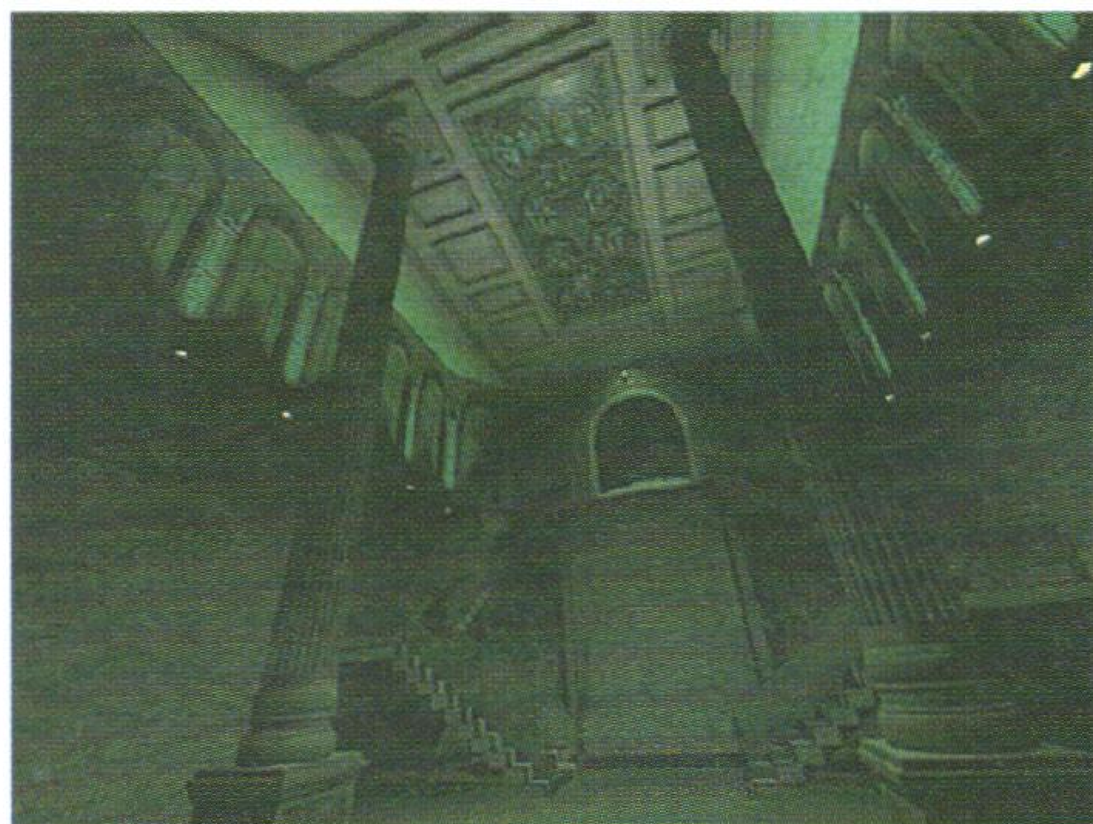
Eenmaal in het spel kun je de video-mode alsnog bijstellen in een menu, waar je tevens de vecht- en puzzlemoeilijkheidsgraad kunt instellen: easy, medium of hard. Wanneer je gesprekken voert, raad ik je aan de video-mode op high/small window te zetten. Hogere resoluties veroorzaken wel eens hinderlijke storingen in beeld en geluid. Dit menu -en dat geldt tevens voor alle andere menu-opties- roep je op door je muis naar boven te schuiven. Daar verschijnen dan voor zich sprekende iconen. Een lap-top aldaar geeft b.v. toegang tot video-berichten, tot een uitgebreide database en tot een mini-tekstverwerker, waar je zelf notities kunt maken. Vergeet niet af en toe in je notities te kijken, soms verschijnen daar passwords.

Whodunnit, gespierde taal en lastige puzzels.

We schrijven het jaar 2040. Een seriemoordenaar, die zichzelf Ripper noemt, waart rond in New York. Jij kruipt in de huid van reporter Jake Quinlan met als taak de Ripper te stoppen en te ontmaskeren. Heb je het spel uit dan heb je de mogelijkheid om het spel driemaal opnieuw te spelen. Dit keer zal een ander de Ripper zijn. In totaal zijn er dus 4 scenario's en dat is nog eens waar voor je geld. Dit volgens de makers, want na een ware uitputtingsslag (het spel vergt echt het uiterste van je grijze hersencelletjes) heb ik dit niet gecontroleerd.
Ripper is een interactief "Whodunnit" verhaal en wordt gekenmerkt door prachtige gerenderde plaatjes, doorspekt met prima video-beelden. Tijdens het spel zorgt de uitstekende muziek voor sfeerverhoging, soms krijg je kippenvel in je nek en voel je als het ware de spanningsopbouw. Toch blijft die ondersteunende muziek mooi op de achtergrond en overschreeuwt deze het spel niet.
Voortbewegen en handelingen verrichten gaan middels je cursor in de vorm van een toepasselijk mes, het mes verandert vanzelf in voor zich sprekende symbolen.
Iets wat je zelden tegenkomt in vergelijkbare spellen is dat de acteurs tijdens ondervraging 'bewegingen' blijven maken. Detective Magnotta gaat lustig verder met kauwgom knauwen wanneer jij passief toekijkt.
Gaat een bepaalde scène je iets te vlug of denk je belangrijke info gemist te hebben dan kun je de scène laten herhalen, iets wat bij veel gelijkwaardige spellen ontbreekt.
Leuk om nog eens te beluisteren is bijvoorbeeld Christopher Walken's mening over de Ripper: "This guy is un-fucking-believable". Het spel wemelt van gespierd taalgebruik, "shit-this" and "shit-that" hoor je om de haverklap. Je moet dus niet al te gevoelige oortjes hebben.

Ripper lijkt qua opbouw op het inmiddels klassiek geworden Myst. Je onderzoekt de omgeving voor clues, voorwerpen en cryptische hints, je voert gesprekken en je loopt tegen moeilijke puzzels op. Een van je eerste puzzels is het in elkaar zetten van een gebroken mok, waar schijnbaar iets op staat. Dit gaat via je lap-top en is beslist niet al te makkelijk, daar je de verschillende onderdelen ook nog eens drie-dimensionaal kunt roteren. Via een computer op je kantoor of via andere locaties reis je diverse malen af in de surrealistische virtuele wereld van Cyberspace. Ook hier hetzelfde spelconcept aangevuld met actie. Die actie liegt er niet om: mijn eerste tegenstander, een lastige robot, kreeg ik in de medium-mode maar niet stukgeschoten dus snel overschakelen naar de easy-combat-mode. Dit gaat echter niet zomaar want save en load in Cyberspace is niet mogelijk. Wat later (leuk gedaan!) belandde ik in een soort schiettent, waar je onderscheid moet maken tussen de good en bad guys, ook hier weer easy mode voor mij.





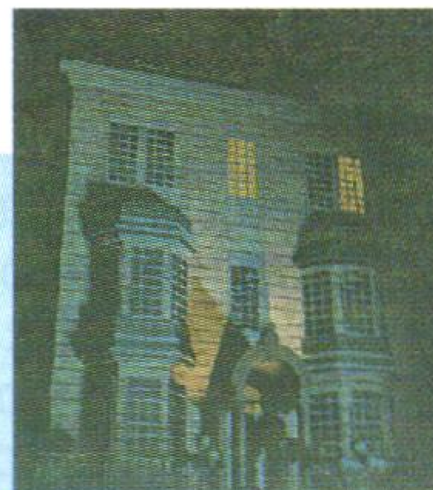
In de rollen van de diverse karakters herken je allerlei top-acteurs die zichtbaar hun best doen om de stars from heaven te spelen. Ik noem er een paar: de al eerder genoemde Christopher Walken (ooit nog tegenspeler van Roger Moore in de James Bondfilm "View to a kill"), Burgess Meredith (Rocky's coach in de Rocky-Stallone cyclus) en John Rhys-Davies (één van mijn favorieten, bekend van o.a. Dune). Helaas voor mij bleek Rhys-Davies maar een klein rolletje te hebben aan het eind van het spel. Let vooral op David Kelly (bekend van o.a. Warriors), meestal gecontracteerd voor de echte creep-rollen. Beschouw de laatste opmerking maar als hint.
Voor de muziek tekent de Blue Oyster Cult. De tekst van de titelsong "Don't fear the Reaper" speelt een cruciale rol bij het einde!

Conclusie

Kosten noch moeite zijn gespaard bij het maken van dit product. Aan alles is dit af te lezen. De kreet "experience the technological event of the year", die op de doos staat, is op zijn plaats, The Ripper is werkelijk een hoogstandje.
De puzzels (blakend van originaliteit) waar je mee te maken krijgt zijn behoorlijk moeilijk, vooral voor beginners. Ik ben aardig wat gewend maar deze keer moest ook ik herhaaldelijk een beroep doen op hints/tips van anderen.
Een absolute aanrader!
Waar voor je geld!

Peter Postma.

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	8

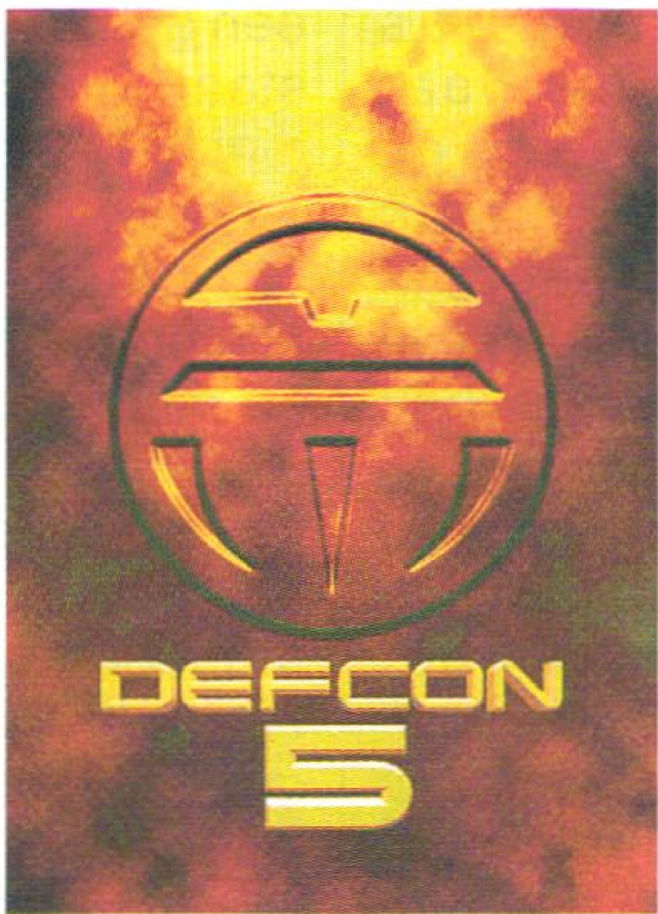


Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



DEFCON 5

**Softwarehuis: Millennium.
Min. 80486DX/66Mhz., min. 8Mb., DOS 6.0+, VGA, hard-disk, 2x speed CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster en compatibel.
Richtprijs: FL. 99,=**



Het is vroeg in de morgen, ergens in het begin van de 23ste eeuw, wanneer ik word afgezet op een eenzame planeet, miljoenen kilometers verwijderd van de moderne beschaving. De planeet, MRP6F (Mining Resource Planet 6F) genaamd, bevat een waardevolle hoeveelheid mineralen en is daarom zeer geliefd bij de vele ruimtewezens. De opdracht hier spreekt voor zich: het verdedigen van de planeet.
In het begin moet dat gedaan worden met behulp van zes geschutskoepels. Maar naar verloop van tijd is het de bedoeling dat ik, als computertechnicus, de verdedigingssoftware geïnstalleerd heb om hiermee uiteindelijk de vele aanvallen vanuit het heelal af te kunnen slaan. Verder is het van belang dat ik ook nog aan mezelf denk en hierom zal ik (onder andere) dagelijks planten moeten kweken om het zuurstofgehalte op peil te houden en om mezelf van voedsel te voorzien.

Terwijl ik op mijn dooie akkertje de verschillende locaties aan het verkennen ben, blijkt dat hiervoor niet veel tijd beschikbaar is. Plotseling galmt er een waarschuwing over de speakers, die meldt dat er vijandige ruimteschepen in aantocht zijn. Ik haast me naar de dichtstbijzijnde geschutskoepel en word via de speakers voortdurend op de hoogte gehouden over de naderende ruimteschepen. Bij de geschutskoepel aangekomen blijkt mijn basis al flink beschoten te worden en start ik mijn tegenaanval. Na enig experimenteren lukt het me om enkele ruimteschepen neer te halen. Jammer genoeg weten enige andere ruimteschepen aan mijn snelvuur en raketten te ontkomen en verdwijnen uit mijn gezichtsveld. Ik vraag me af wat hiermee gebeurd is.

Na het vuurgevecht trek ik me terug uit de geschutskoepel en wanneer de liftdeuren zich openen krijg ik het antwoord op mijn vraag. Vlak voor me bevindt zich namelijk een indringer die onmiddellijk het vuur op me opent. Helaas voor de alien zijn er meerdere kogeltjes nodig om mij te doden en weet ik hem als eerste te executeren. Het gevaar is echter nog lang niet geweken, want wanneer ik een beetje rondloop blijkt dat het gebouw vol zit met indringers. In paniek schiet ik me een weg door de vele indringers heen, op zoek naar de machinekamer. Want tijdens mijn verkenninkje kwam ik erachter dat ik nog geen toegang tot de computers had. Hiervoor moest ik me eerst melden bij de hoofdcomputer in de machinekamer. Het vinden hiervan blijkt niet gemakkelijk te zijn, want ik ben nu al zo'n drie kwartier op zoek naar deze ruimte en heb ondertussen vrijwel alle aliens uit de weg weten te ruimen. IJverig zoek ik door en gelukkig wordt mijn doorzettingsvermogen een tijdje later beloond. Vol verwachting meld ik mij bij de computer en krijg te horen, en te zien, dat ik eigenlijk nog vrijwel niks nuttigs uit kan voeren. Het blijkt namelijk dat ik allereerst software en toegangspasjes nodig heb.

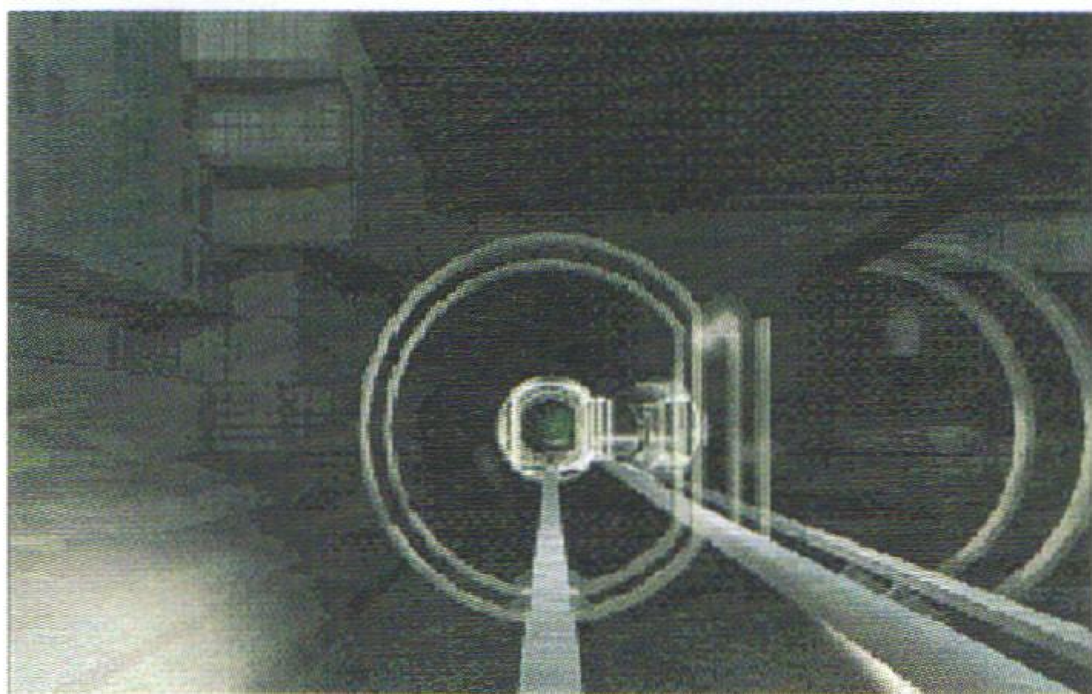
Een beetje moedeloos start ik m'n zoektocht naar het gevraagde en nadat ik de machinekamer verlaten heb, krijg ik te horen dat er opnieuw een aanval op komst is. Ik trek me er niks van aan en enkele minuten later blijkt dat ik dat beter wel had kunnen doen. Op mijn radar beginnen namelijk steeds meer rode puntjes te verschijnen en wanneer ik verder loop, kom ik erachter dat mijn basis werkelijk overspoeld is met aliens. Dapper probeer ik er een aantal neer te schieten, maar het zijn er veel te veel en al snel is het met mij gedaan.

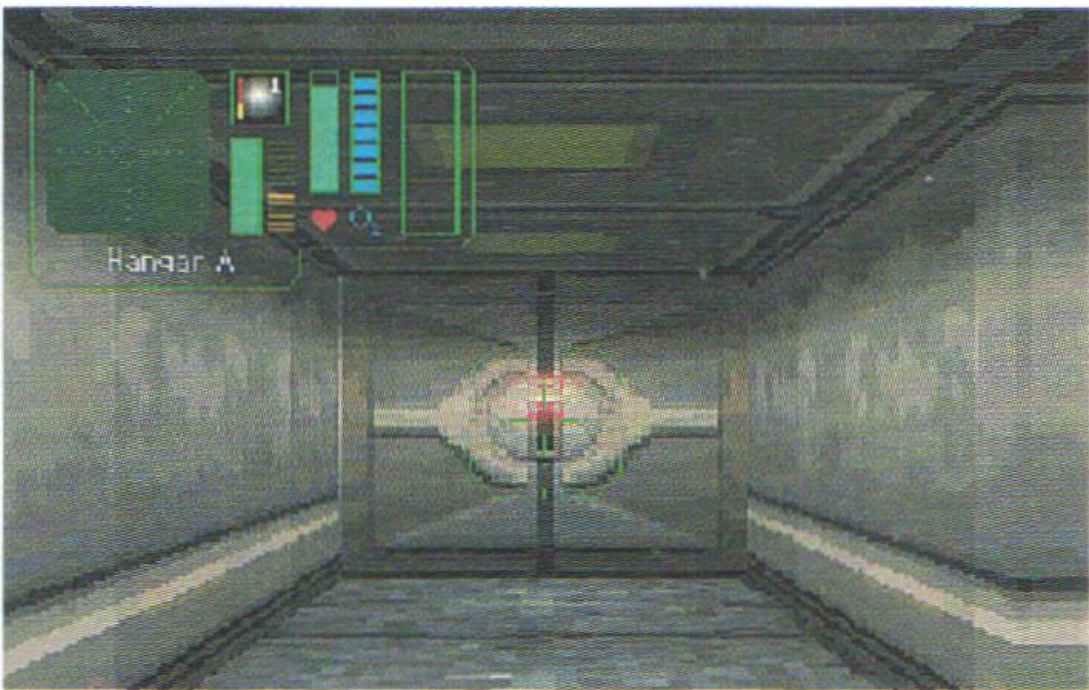
Zoals jullie al snappen is DEFCON 5 geen gemakkelijk spel. De eerste keren dat je het spel speelt zul je veel tijd nodig hebben om je weg te kunnen vinden door de doolhofachtige ruimtes. En tijd is nou juist datgene wat je bij dit spel niet hebt. Naarmate de tijd verstrijkt zullen de aanvallen namelijk toenemen en wanneer je op een gegeven moment nog steeds niet de benodigde verdedigings-apparatuur hebt geactiveerd zal het je niet meer lukken om alle aanvallen zelf af te slaan. Dan ben je de pineut, want als het eenmaal zover is dat de computer vindt dat je er hopeloos voorstaat, zal een zelfvernietigingsmechanisme in werking gesteld worden.
Naarmate je het spel wat vaker speelt gaat het allemaal wat gemakkelijker, maar dan is de opdracht nog steeds niet eenvoudig te noemen. Er is namelijk ook nog een beetje strategisch inzicht nodig.

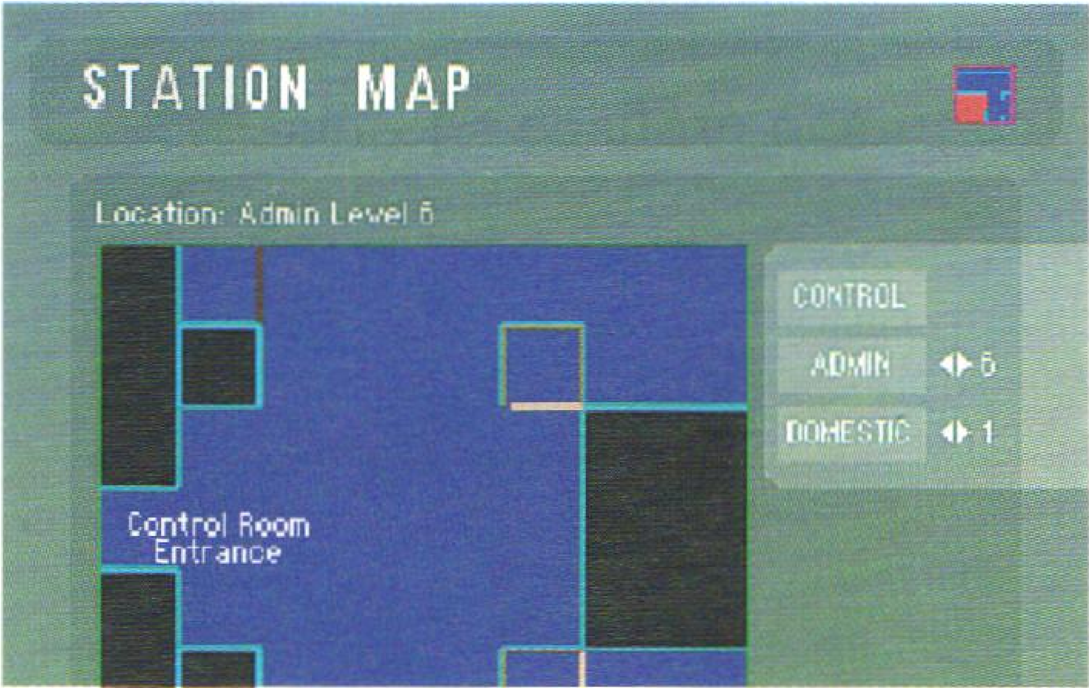
BEELD, GELUID EN DOCUMENTATIE.

De grafische kwaliteiten van DEFCON 5 zijn matig. De intro ziet er wel aardig uit, maar vooral de gebieden, waar het DOOM-achtige gedeelte van dit spel zich afspeelt, zijn opgebouwd uit nogal grove blokjes. Het is net of je een spel zit te spelen dat enkele jaren geleden is uitgebracht. Verder lopen de filmpjes die je gedurende het spel te zien krijgt soms wat schokkerig; ook op een Pentium. Gelukkig zien de beelden die je vanuit de geschutskoepels waarneemt er wat beter uit, maar ook deze zijn niet overweldigend te noemen. Verder is het geluid niet meer dan redelijk. De achtergrondmuziekjes zijn een beetje flauw en zullen spoedig gaan vervelen. De spraak daarentegen is gelukkig wel aardig.

DEFCON 5 is verpakt in een stevige kartonnen doos en bevat een plastic zakje met daarin een CD hoesje met inhoud, een handleiding en een registratiekaart. De handleiding is opgemaakt in vijf verschillende talen, waaronder het Nederlands. Helaas is deze beknopt en zul je er niet al te veel aan hebben.







Bij het begin van het spel is het b.v. knap lastig om de besturingskamer te vinden. In de documentatie kun je hierover wel wat informatie vinden, maar wanneer jij je middels hun uitleg naar de machinekamer wilt laten leiden, zul je er nooit belanden. Verder hadden ze best wat uitgebreider op verschillende zaken in kunnen gaan. Het is allemaal een beetje vaag. Ik vraag me af of Millennium, de maker van DEFCON 5, niet beter een wat uitgebreidere handleiding had kunnen maken. Desnoods alleen in het Engels. Want al die andere talen zijn wel leuk, maar degene die dit spel willen kopen moeten toch bekend zijn met de Engelse taal vanwege de spraak en de schermteksten tijdens het spel.

CONCLUSIE

Millennium heeft een spel uitgebracht, waarvan duidelijk is dat erover is nagedacht. Het spel is een DOOM-kloon, waarbij een vleugje tactiek en een flightsimulator- achtig onderdeel om de hoek komen kijken. Op zich is het idee voor DEFCON 5 dus best aardig. En ik kan me goed voorstellen dat het spel aanslaat bij diegenen die eens wat meer willen dan een eenvoudig schietspelletje. Een feit blijft echter dat de beeldkwaliteit ouderwets aandoet en het geluid een beetje een teleurstelling is. Ook moet je beseffen, als jij dit spel wilt kopen, dat je aardig wat geduld moet hebben. Soms loop jij je namelijk uren suf te zoeken naar bepaalde pasjes en CD-ROMS en wanneer je ze eindelijk gevonden hebt, word je vaak massaal aangevallen en zul je opnieuw moeten beginnen. Zeer frustrerend!
Mij kon DEFCON 5 niet lang boeien. Misschien dat sommigen van jullie hier meer voor warmlopen.

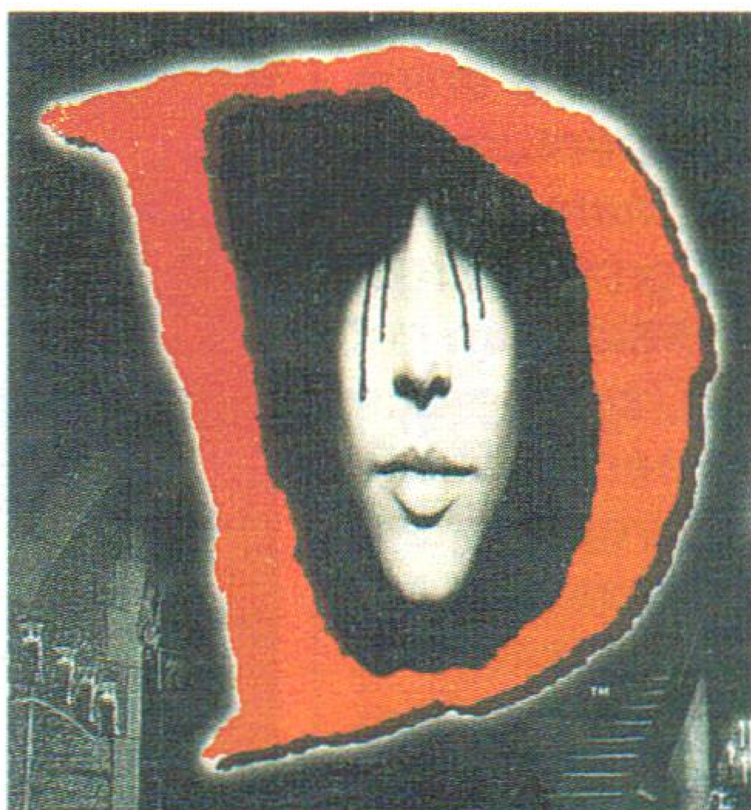
Rik Luiten.

BEELD:	4
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	5
DOCUMENTATIE:	5
PRIJS:	6

Beschikbaar gesteld door CD-Contact Data.

D

**Softwarehuis: Kabushiki Kaisha Warp.
Min. 80486DX/66Mhz., min. 8Mb., Windows95, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Windows 95 compatibele geluidskaart.
Richtprijs: FL. 129,=**



D is van oorsprong een 3DO spel. De verpakking van D is mysterieus: een zwarte doos met een enorme rode D erop. Tel daarbij de leeftijdskeuring van 15 jaar en ouder, de minimumconfiguratie van een 486DX2-66 en twee volle CD's op en er wordt een verwachting geschept van een echte uitdaging (hoewel de aanduiding van Windows95 op de doos al menigeen zal afschrikken).

En de uitdaging lijkt groter te worden zodra de handleiding wordt nagelezen (Pluspuntje: de handleiding is ook in het Nederlands). In deze handleiding staat vermeld dat het spel niet gesaved kan worden en dat men het binnen twee uur uitgespeeld dient te hebben of anders is het spel afgelopen. Even wakker worden: Ja, er staat echt dat dit adventure niet gesaved kan worden! Enfin, we doen de CD in de drive en starten maar.

DUISTER KASTEELTJE.

De installatie in Windows95 verloopt vlot. Voordat je het weet kun je het spel beginnen. Het verhaal speelt zich af in 1997 in Los Angeles in een hospitaal, waar de hoofddokter een psychotische aanval heeft gehad en zowat iedereen in het gebouw heeft vermoord. Zijn dochter krijgt dit te horen en snelt naar het hospitaal toe en loopt het gebouw binnen. Daar treft ze de nodige lijken aan en een vreemde substantie die in de lucht zweeft. Als ze deze aanraakt wordt ze geteleporteerd naar een andere wereld. En dat is nog niet alles; er is geen genie voor nodig om uit te dokteren dat jij die dochter bent.

In de andere wereld aangekomen merk je dat je in een gebouw zit. Aan het uiterlijk hiervan kun je afleiden dat dit een kasteel is. Als je even rondloopt krijg je via een hallucinatie een boodschap van je vader. Hij vertelt je dat je je in zijn wereld bevindt en dat je, als je slim bent, die wereld zo snel mogelijk weer verlaat. Ik kijk wel beter uit. Er is hier meer aan de hand, dus ik ga verder op onderzoek. Na wat rondgedoold te hebben krijg ik nog wat boodschappen van mijn vader door; hij zit in een verandering en hij kan letterlijk wel mijn bloed drinken. Ach, je hebt van die mensen.

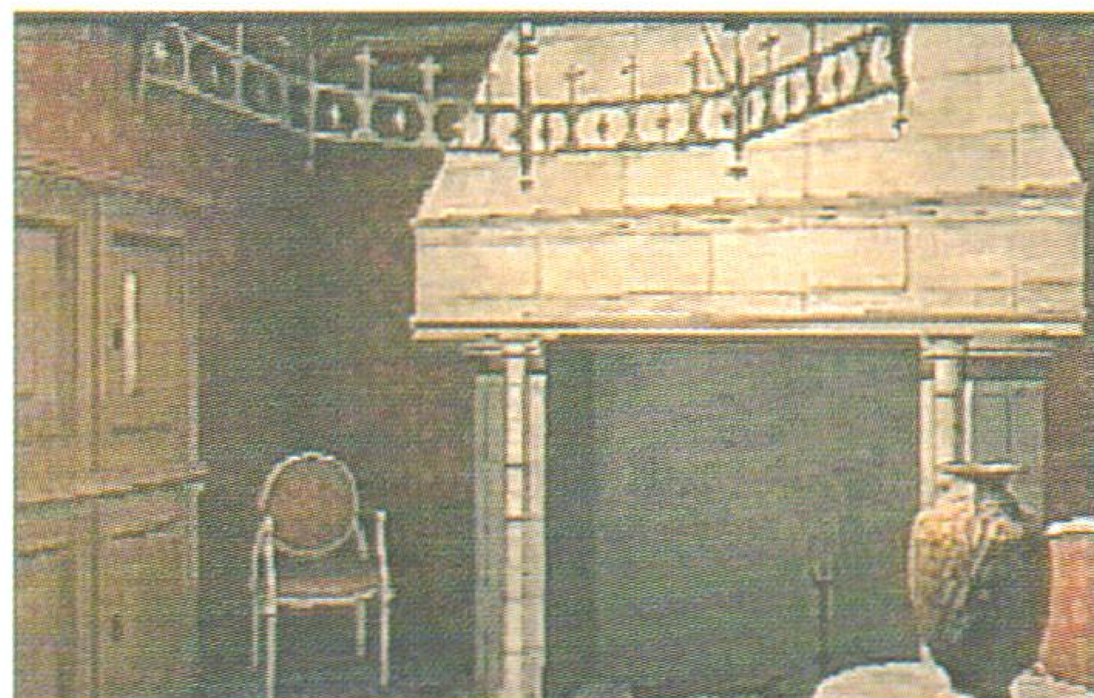
DIT HEB IK EERDER GEZIEN!

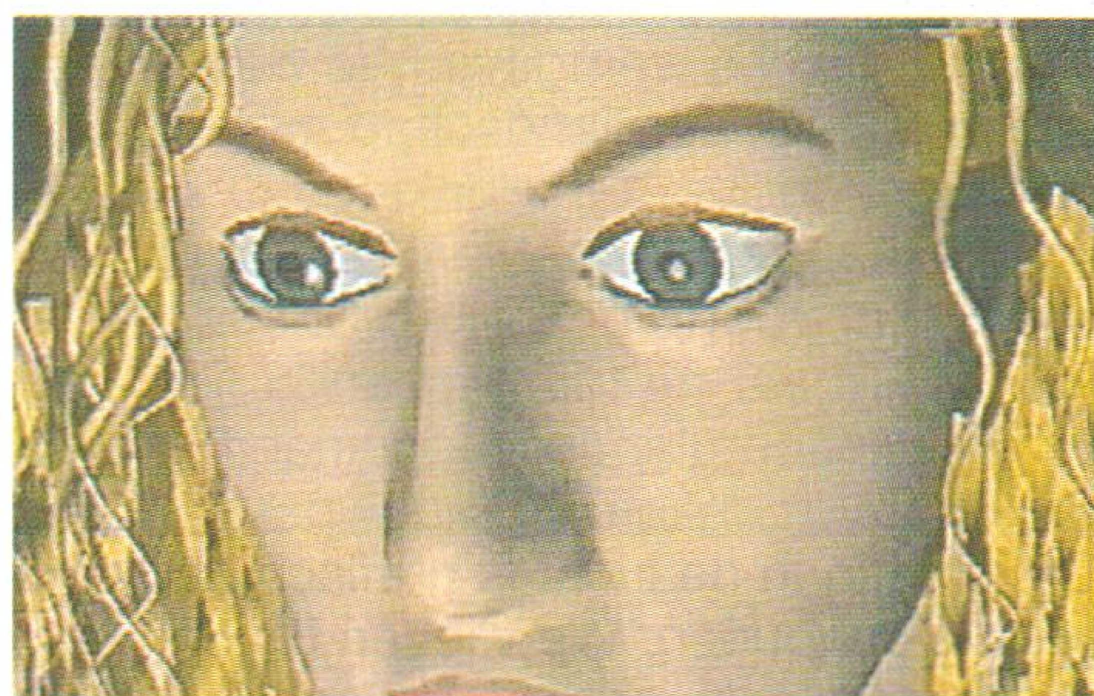
Zodra men het spel gaat spelen kunnen sommige spelers zich ineens erg thuis wanen. Het idee van het spel is dan ook alles behalve orgineel. De makers hebben flink afgekeken van Trylobite's The 7th Guest en Broderbund's Myst. Mensen die deze spellen al hebben gespeeld komt dit allemaal wel heel erg bekend voor. De bedoeling is namelijk dat men door middel van het oplossen van puzzels het spel tot een goed einde weet te brengen. Om even op het afkijken van de makers terug te komen: er zijn -behalve het verhaal- toch wel wat verschillen.

Zo is D compleet geanimeerd. De speler ziet alles vanuit de ogen van Laura, de hoofdrolspeelster. Als men rondloopt, gebeurt dit geanimeerd en precies zo als je het zou zien als je echt loopt. Eerlijk is eerlijk, hier is flink wat tijd in gestopt. Maar zo af en toe zie je ook jezelf bepaalde handelingen uitvoeren alsof je door een camera kijkt. Dit geeft het spel een dynamisch en afwisselend uiterlijk. Helaas moet er wel gezegd worden dat The 7th Guest en Myst stukken moeilijker zijn en tevens bevatten beide andere spellen een veel beter verhaal.

DAT IS SNEL!

Het spel is zelfs dusdanig simpel, dat ik -toen ik het voor het eerst speelde- de getelde twee uur bij lange na niet nodig had. Voordat ik het wist was het uit. Dit is vooral te wijten aan de ontiegelijk logische oplossingen van bepaalde puzzels. Nu moet ik toegeven dat ik al heel wat jaartjes adventures heb verslonden, maar zelfs voor een beginner kan dit spel 'simpel' zijn. Wat dat betreft is het verhaal veel te kort. Zeker omdat je pas aan het eind van het programma het verhaal voorgeschoteld krijgt. Tot aan vrijwel het einde speelde ik, zonder dat ik ook maar iets van het verhaal begreep. En eerlijk gezegd, toen het verhaal mij duidelijk werd barstte ik even in lachen uit (en dat tijdens een spel dat griezelig zou moeten zijn). De plot is zo vreselijk knullig, dat ik me afvraag of er eigenlijk wel aandacht aan het verhaal is geschonken.







D VS WINDOWS.

Tevens stond ik knap verbaasd. Ondanks het feit dat dit een programma is, dat speciaal voor Windows95 is ontworpen en absoluut niet wil draaien onder DOS, stamt de bediening uit de prehistorie. Dit is werkelijk het eerste windows-programma, dat ik ben tegengekomen, dat zelfs niet met een muis wilt werken. Het gebruik van het toetsenbord is verplicht. Ook kan er geen gebruik worden gemaakt van de typische eigenschappen van Windows. Er kan dus geen ander programma tussentijds worden gebruikt en zelfs de screensaver wordt gecanceld.

Uiteindelijk dan nog het uiterlijk van het spel: soberheid alom. Er is werkelijk niets aan franje toegevoegd. Het enige wat je ziet is je eigen blikveld en de rest van het beeld is zwart.

Het blikveld zelf is een streperig videobeeld. Omgeving en personages zijn 3D gerenderd en komen wat houterig over.

DE CONCLUSIE.

Toch durf ik niet te zeggen dat D een slecht spel is. Ik heb het uiteindelijk toch in één keer uitgespeeld en heb het eigenaardig genoeg toch leuk gevonden. Grafisch is het niet zo denderend en het verhaal is erg vreemd en makkelijk. Ik denk dat vooral de beginners in dit genre hier toch wel een paar leuke uurtjes aan zullen beleven (als men het rare verhaal, een pittige prijs en de tijdslimiet zonder saven op de koop toe neemt). Tegen de spelers, die wat meer uitdaging zoeken, kan ik zeggen dat ze dit spel niet moeten aanraken, veeeeeel te makkelijk.

Tevens dient vermeld te worden, dat bij het gebruik van niet Direct-X compatible videokaarten het spel niet wil draaien en ook al met het installeren problemen wil vertonen. *(Red.: Aha, zal dat de reden zijn dat het spel op de redactie niet wilde werken?).* Vraag me echter niet hoe je kunt zien of je videokaart Direct-X compatible is.

Peter ZuiDema.

BEELD:	7
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	5
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	4

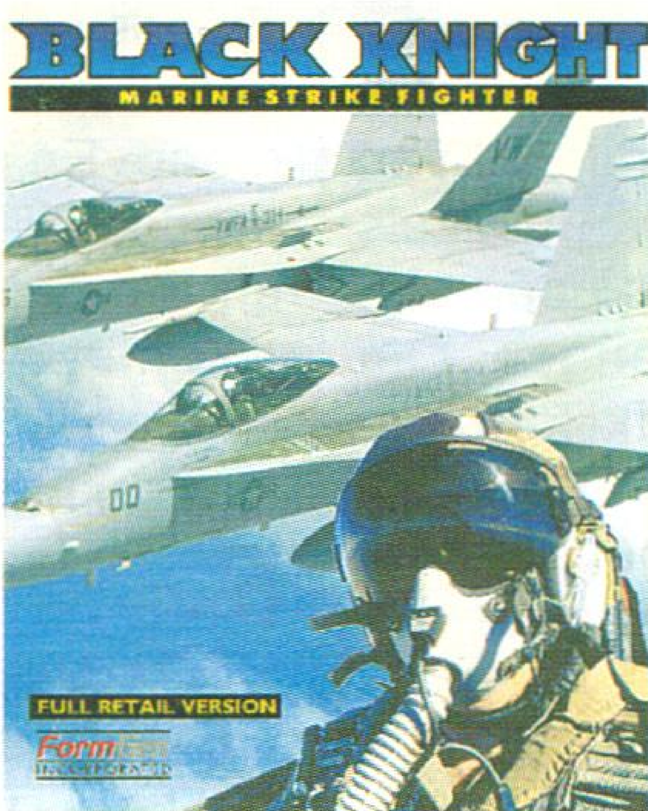
Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

N.v.d.r.: omdat het spel niet op onze Windows 95 computer wilde werken, zijn screenshots van de 3DO versie gebruikt. De beelden op de PC zijn van betere kwaliteit.



BLACK KNIGHT: Marine Strike Fighter

**Softwarehuis: Formgen.
Min. 80386DX/33Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Roland, AdLib, Sound Blaster, Microsoft Windows Sound System.
Richtprijs: FL. 79,=**



Deze keer een gevechts flightsimulator, die weer net even anders is dan de hedendaagse SVGA/VESA versie's. Het verschil zit hem in de grafische kwaliteit en de trainingsoptie. Ook de geluidsweergave heeft een extraatje dat we ook niet overal tegenkomen.

TRAINING

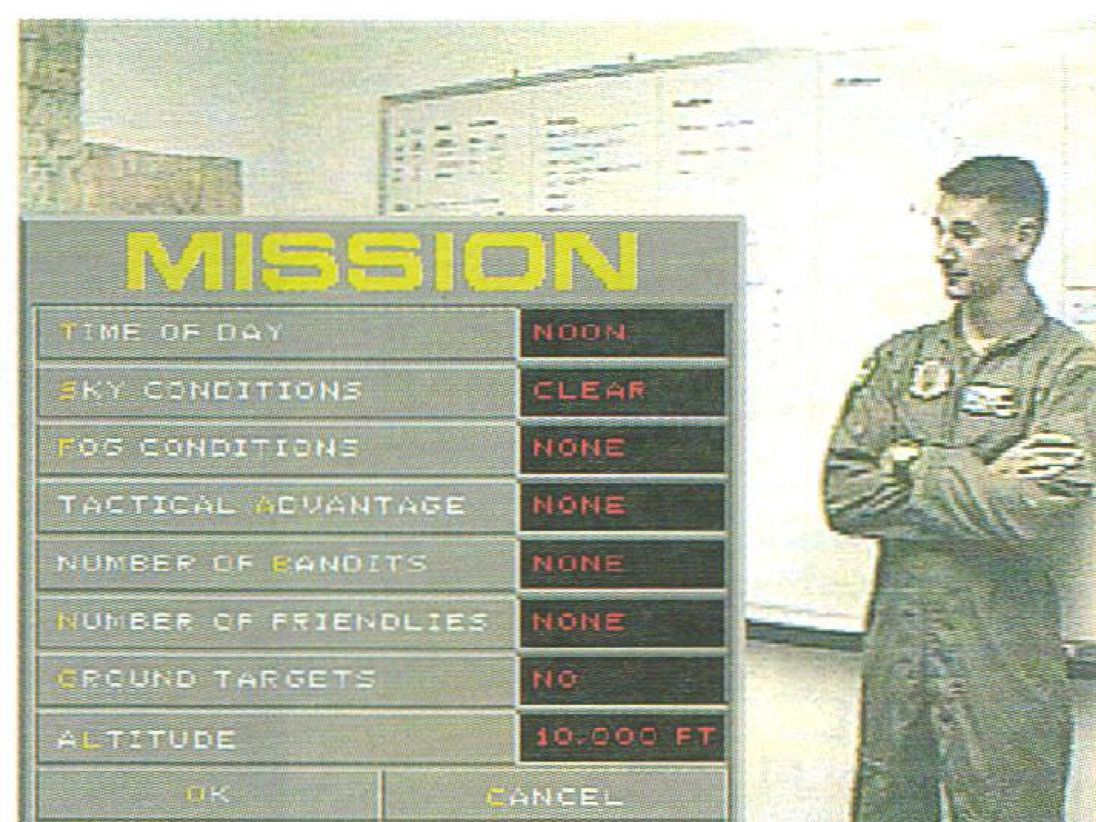
Zoals elke flightfan wel weet kan er in de training maar weinig met je gebeuren. Ook hier is dat het geval, alleen hebben we bij Black Knight wel een heel bijzondere optie die eigenlijk bij elke simulator aanwezig zou moeten zijn. Vooral de beginnende vlieger zal dit bijzonder waarderen. Laten we eens een testvlucht starten en kijken wat deze bijzondere optie ons vertelt.
We zitten in de cockpit en horen via de speakers duidelijk de instructeur tegen ons spreken. Bovenin het scherm verschijnt een hulpregel die aangeeft wat we moeten doen om b.v. de brakes uit te zetten, gas te geven en de afterburner te activeren. Als we precies uitvoeren wat er van ons verlangd wordt, rollen we langzaam de startbaan af. Het tempo stijgt behoorlijk, terwijl de motoren brullen over de speakers. Opeens wordt alles gestopt en verschijnt er een lap tekst op ons scherm. Tevens wordt deze tekst ingesproken zodat, als je de Engelse taal goed beheerst, je het tekstscherm uit kunt schakelen. De hulp die we nu krijgen is info over het inhalen van de wielen en het zetten van de flaps. Je hebt alle tijd om alles rustig door te nemen. Na de uitvoering hiervan geeft men een hint om in een bepaalde hoek naar de 10.000ft te vliegen. De vliegrichting wordt netjes voor je bijgehouden zodat je eventueel kunt corrigeren. Laten we deze vlucht maar gewoon even afmaken en afwachten wat er gebeurt als we op de juiste hoogte aangekomen zijn.
10.000ft is bereikt en direct daarop krijgen we het advies om het F/A-18 toestel uit te levelen en horizontaal te vliegen. Op dit moment komen zaken aan de orde waar beginners meestal behoorlijk van huiveren. Het betreft het volgen van het "waypoint". Vanaf nu zal het een peuleschil zijn om deze situatie te begrijpen, alhoewel het bij elke flightsimulator weer verschillend is. We hoeven ook niet bang te zijn om "te vergeten" een nieuw waypoint te volgen, want de boordcomputer (Betty) geeft duidelijk door dat er een ander waypoint te volgen is. Onze trainer geeft hierover onscreen duidelijk uitleg.

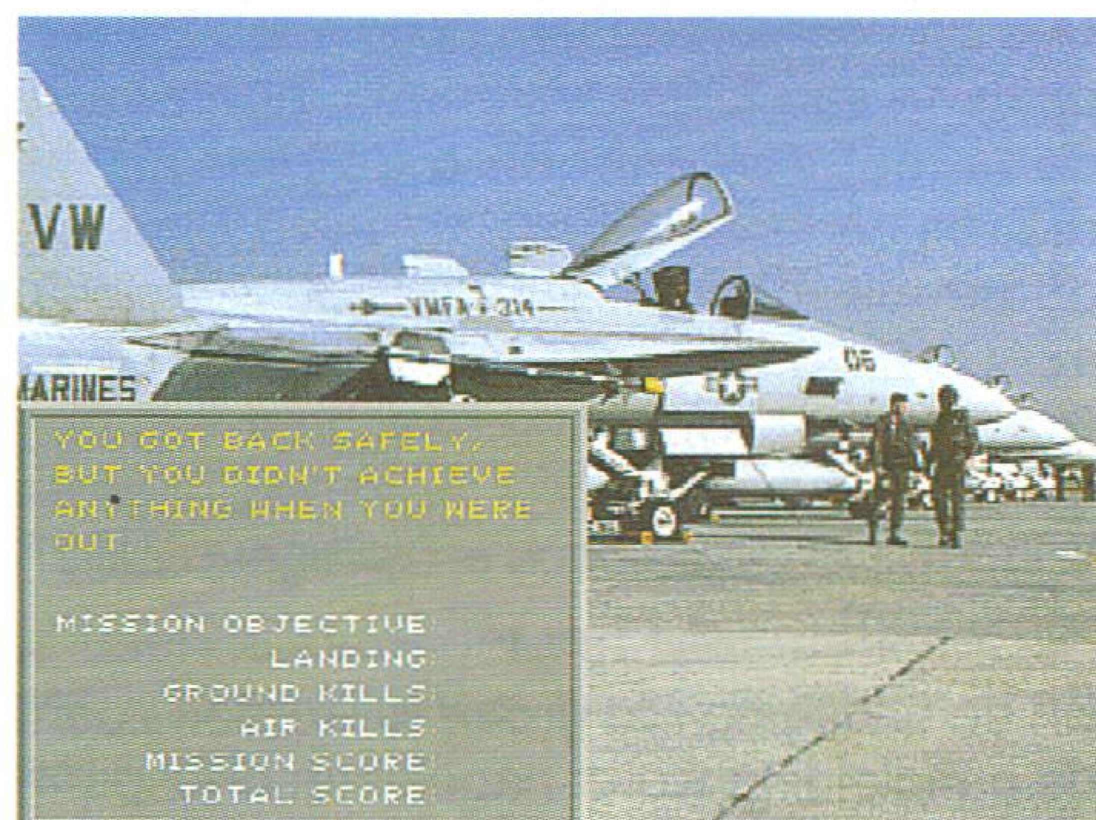
Na het volgen van diverse richtingen begint het moment van een confrontatie. Alles stopt weer, tekst verschijnt en geeft uitleg over het bewapenen van de F/A-18 teneinde gronddoelen te vernietigen. Tevens volgt er enige uitleg over het wapentuig dat je gekozen hebt. Daarna wordt gezocht naar het groundtarget en krijg je de opdracht om het kruisje te volgen, snelheid te minderen en op een "lock" te wachten. Ineens veel gejank in de cockpit en diverse indicatoren gaan knipperen. Het woordje "shoot" is niet te missen, dus lossen we een schot en volgen de raket richting target. Klaboem... en de trainings-missie is uitgevoerd. Direct daarop volgen we weer diverse aanwijzingen om een landing uit te voeren via ILS-flight (Instrument Landing Systeem). Als je alles nauwgezet uitvoert, zul je net als ik precies in het midden van de landingsbaan te pletter slaan. Helaas... toch iets te hard neergekomen.

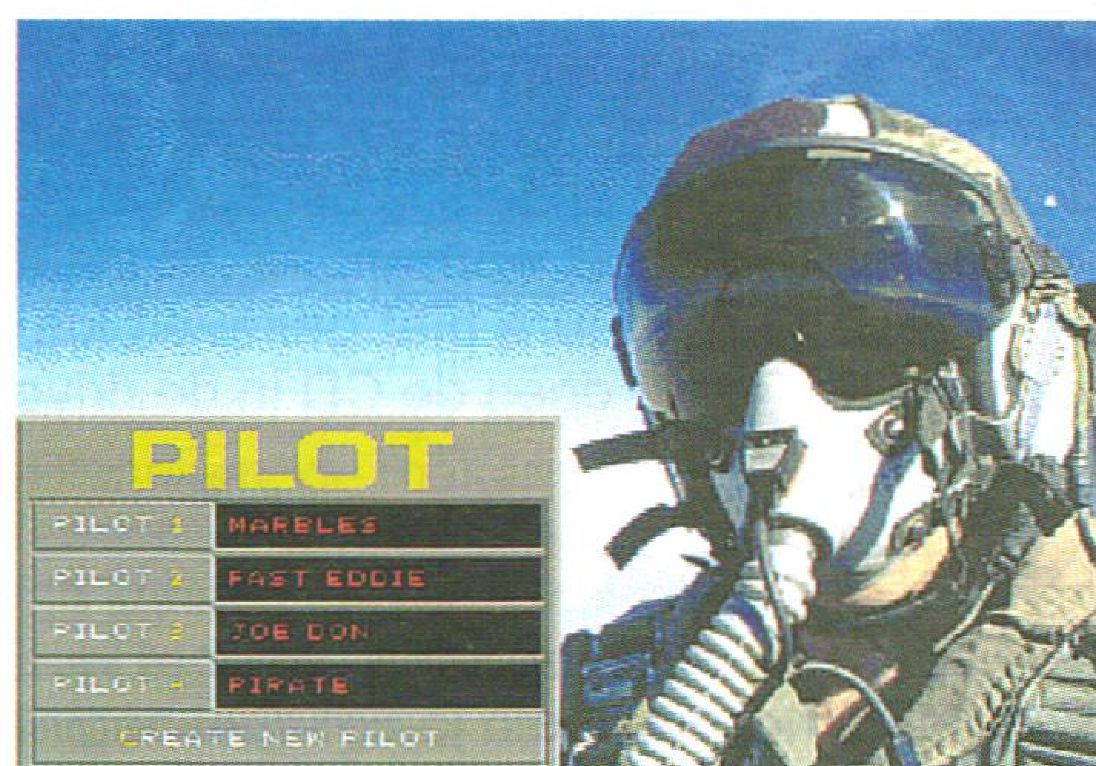
Maar wat geeft het, we hebben hier in ieder geval een stuk begeleiding waarbij het niet noodzakelijk is om ook maar één bladzijde van je handleiding om te draaien. Er zijn natuurlijk verschillende trainingsopties met een uitgebreid aantal missies. Mocht je verschillende zaken reeds begrepen hebben, dan kun je de begeleidende teksten en spraak uitschakelen. Nu hoor je alleen nog de Tower en de eventuele communicatie van de piloten.

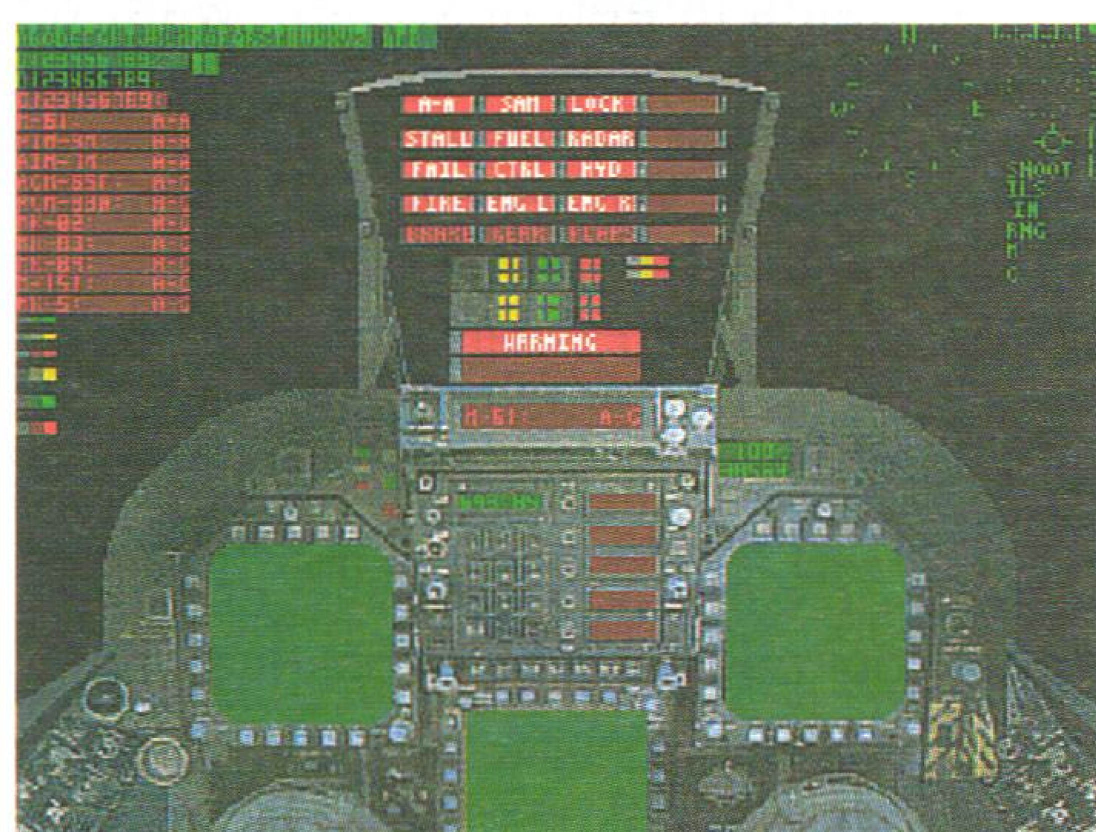
IN FLIGHT

Wat we zien is een riante cockpit met de ettelijke instrumenten die we nodig hebben om een kist te kunnen vliegen. De cockpit van de F/A-18 is overzichtelijk en m.i. makkelijk te begrijpen. Natuurlijk zullen we nu wel even wat toetsen op moeten snorren in de handleiding om b.v. diverse instrumenten om te zetten in de voor jou juiste situatie. Zo'n geval beleef je meestal bij het aanvallen van targets. Het is altijd fijn om op je apperatuur af te lezen wat voor target je gelockt hebt. Of het nu een gebouw, tank of wat anders is, je krijgt in ieder geval een duidelijke afbeelding hiervan met de haircross precies in het midden. Als je rocket inslaat verdwijnt de afbeelding om direct een ander target voor je te locken. Simpel toch?
Als we even naar buiten kijken, komen we op de grafische weergave. We zien meestal een rijkelijk berglandschap met glooiende hellingen. Verder kronkelen er rivieren en wat wegen door het landschap. Gebouwen en/of voertuigen zijn wat simpel gehouden, maar niet te missen in het landschap. Het berglandschap varieert in kleuren en geeft enkele schaduwpartijen aan. De situatie in de lucht is grafisch ook eenvoudig gehouden. We vliegen bijvoorbeeld boven een wolkendek wat afgebeeld is als een strak wit vlak. Je ziet dus onder je niet die wolkendekken van de meest recente flightsimulatoren die in SVGA lopen. Maar... denk nu niet dat dit stuk werk stoffig op de plank blijft liggen. Het voordeel van deze grafische situatie is dat je nooit een stottertje waar zult nemen. Zelfs bij het aanvliegen van gebouwen gaat alles nog razendsnel, wat bij de SVGA simulatoren wel eens uit kan lopen tot zware stotteringen. Verder krijgen wij in Black Knight ook te maken met mist, slecht weer, schemering en nachtsituaties. Natuurlijk is de grafische situatie aan te passen aan de snelheid van je computer, wat niet betekent dat het er echt alleen maar slechter op wordt.



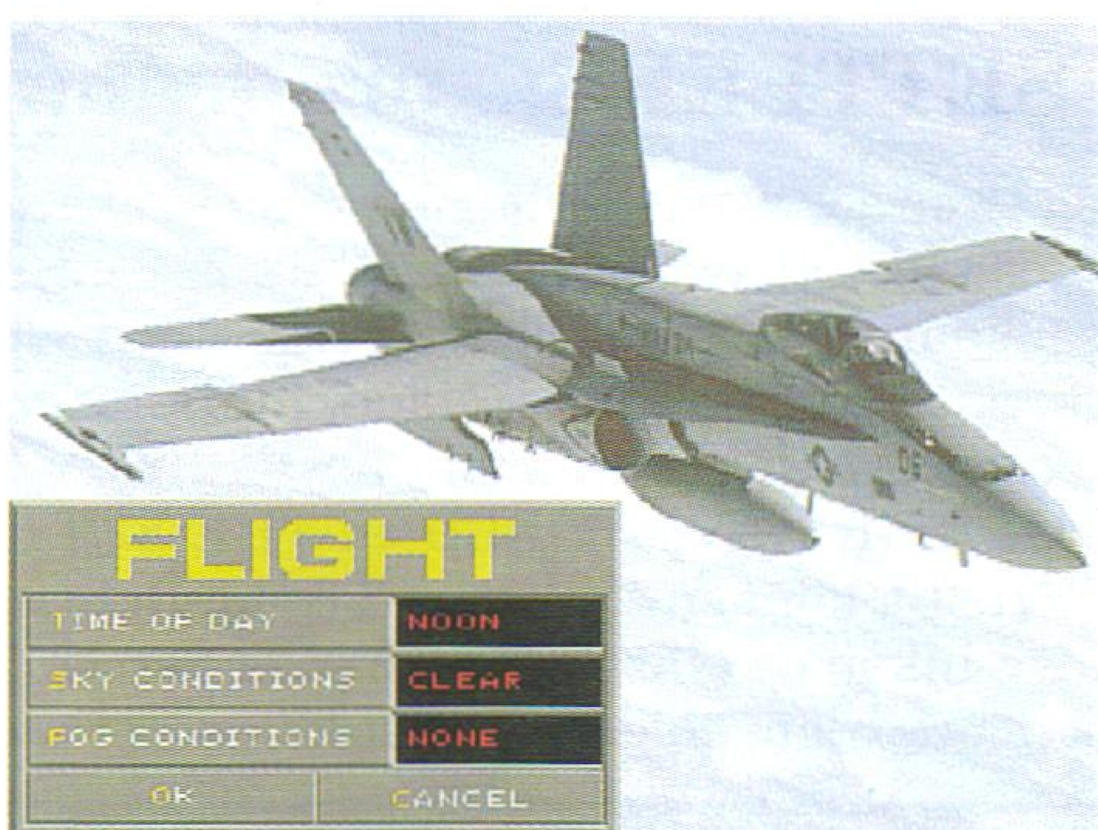






Zover dat onderdeel. Hoe is nu het vlieggevoel. Ten eerste reageerde mijn FS-Pro na de eerste take-off perfect. Twee seconden later hoorde ik een hoge korte tik en viel mijn handgreep van de stick lam voorover. Het zag er behoorlijk zielig uit en ook ik weet nu dat veertjes last kunnen krijgen van metaalvermoeidheid. En weet je wat nog vervelender is... WAAR HAAL JE ZO'N ONBENULLIG VEERTJE VANDAAN? Ik zal je niet vervelen met de verschrikkelijke alternatieven die ik in enkele winkels gehoord heb, maar het heeft een week geduurd voordat ik het zelf weer opgelost had. We kunnen gelukkig weer vliegen.





Afijn verder met het vlieggevoel. Het vliegtuig reageert dus bijzonder goed op de stick. Het volgen van een vijandelijk toestel is gewoonweg puur scheurwerk. Betty zal je regelmatig waarschuwen in verband met je hoogte, want er zijn bergen bij van ruim 2000 meter. Het vijandelijke toestel laat zich niet gemakkelijk afknallen, dus je moet hier behoorlijk met je snelheidsinstellingen werken om bochten zo kort mogelijk te houden.

Een heel belangrijk aspect is natuurlijk het geluid. Dit is werkelijk prima uitgevoerd. Je hoort dus ook andere vliegtuigen met echt jankend geluid overvliegen. Mocht je een bocht nemen dan zul je bemerken dat ook het geluid behoorlijk aanzwelt. Het afvuren en de impacts van de raketten zijn ook goed weergegeven. Vooral dat doffe gedreun bij het raken van gronddoelen geeft je kippenvel. En dan nog een mooie optie in deze simulator. Heb je misschien het 3D surround systeem, dan lijkt mij dat je nog meer mag genieten dan wij hier. De bijgeleverde spraak van de instructeur is zuiver en de commando's van de Tower zijn goed te verstaan.
Natuurlijk zijn er legio missies te vliegen in zowel de trainingsoptie als in het Combat Missions menu. Vind je dat het er nog heter aan toe moet gaan, dan stel je dit gewoon even in of je stapt over naar de Mission Creator en maakt zelf een missie waarin jij bepaalt op welk tijdstip je wilt vliegen, hoeveel bandits er mee mogen doen, moet er grondverdediging zijn of wat worden je targets. Leuk werk en simpel uit te voeren.

CONCLUSIE

Grafisch is het dan wel ietsje minder, maar je krijgt hierdoor wel veel meer snelheid. Alles reageert prima op de stick. De trainingsoptie is bijzonder goed gevonden en hierdoor kan iedereen leren hoe je zo'n bak de lucht in krijgt en een confrontatie uit de weg helpt. Het landen is in het begin wel pittig, want het is de bedoeling eerst met je achterwielen de bodem te raken en niet als een zandzak op de baan terecht te komen. Het geluid is in alle opzichten geslaagd. De te vliegen missies zijn variabel genoeg. De gesimuleerde weersomstandigheden geven het vliegen in Black Knight een goed gevoel. We hebben tenslotte instrumenten aan boord als het visueel niet meer te volgen is.
Verder is Black Knight gebruikersvriendelijk en puilt niet uit van de vele toetsen. Je kunt je volledig concentreren op je missie zonder steeds maar in de handleiding te moeten duiken.
Aanrader!

Henk Riemersma.

BEELD:	7
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

3D GAME ALCHEMY FOR DOOM, DOOM 2, HERETIC AND HEXEN

Uitgeverij: Sams Publishing.
Auteur: Steve Banner.
ISBN nr.: 0-672-30935-1
Richtprijs: FL. 79,=

3D GAME ALCHEMY is een ruim 750 pagina's dikke pil die meer dan een kilo weegt en geheel gewijd is aan de spellen DOOM 1 en 2, Heretic en Hexen. Wie nu denkt oplossingen, kaarten en tips te krijgen zit verkeerd met dit boek. Een kleine 30 pagina's gaat over de spellen en dan is het afgelopen. Voor de ruim 720 pagina's die overblijven moet je de bijgeleverde CD-ROM gebruiken....

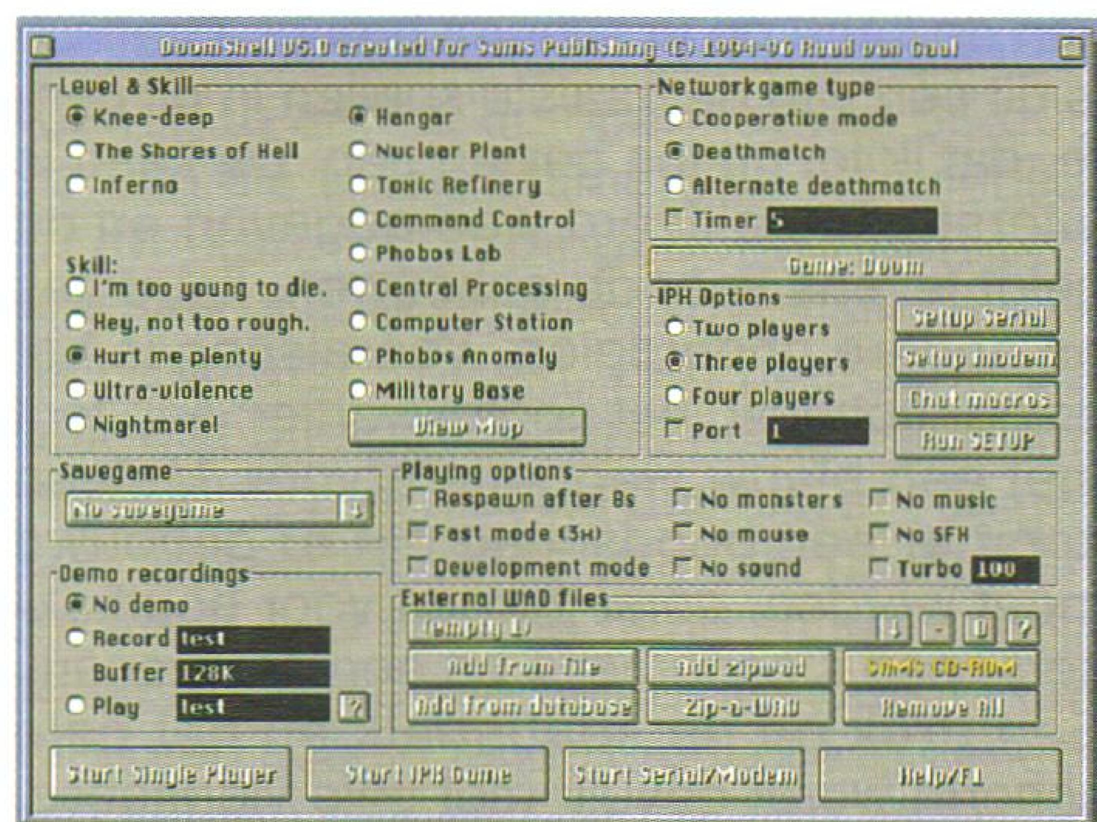
THE ALCHEMY CD-ROM

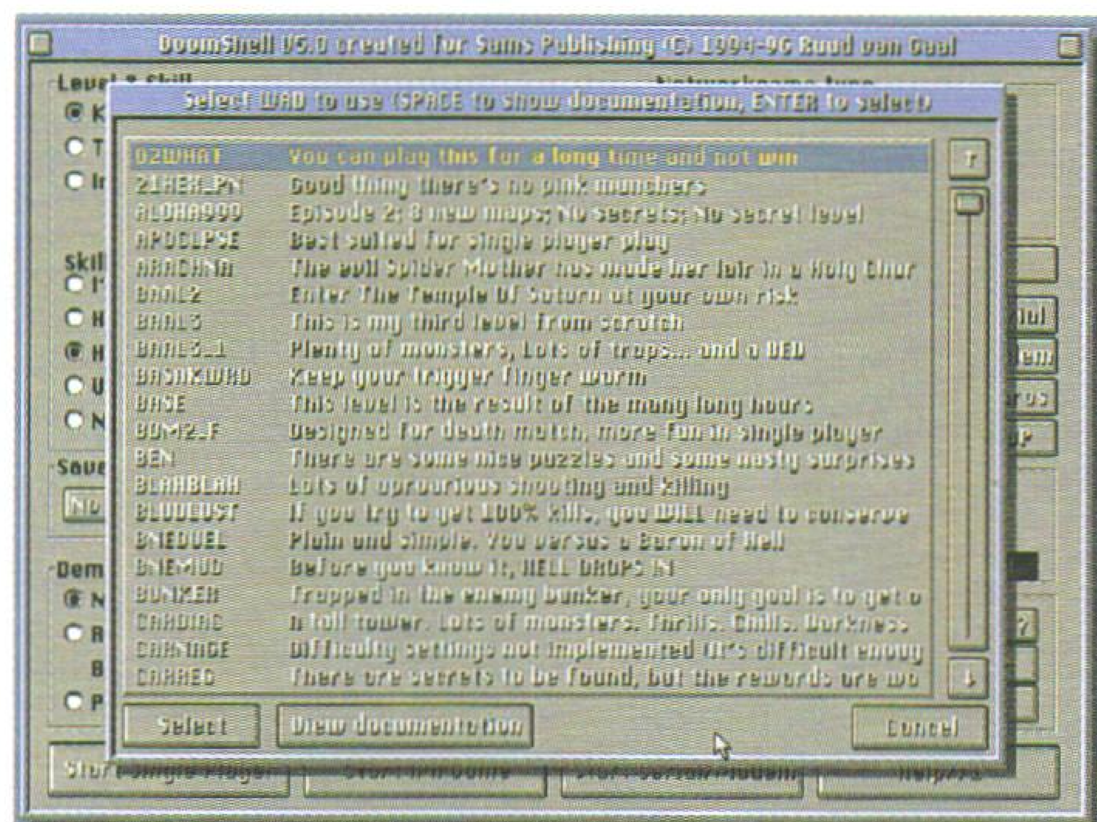
Min. 80386DX/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, Windows 3.1/95/NT, SVGA, harddisk, CD-ROM drive, muis. (Aanbevolen 80486DX processor, 8Mb. en een geluidskaart).

De software op deze CD-ROM werkt alleen met de complete spellen, dus niet met shareware versies. De spellen (of 1 spel) moet(en) op de harddisk geïnstalleerd zijn.

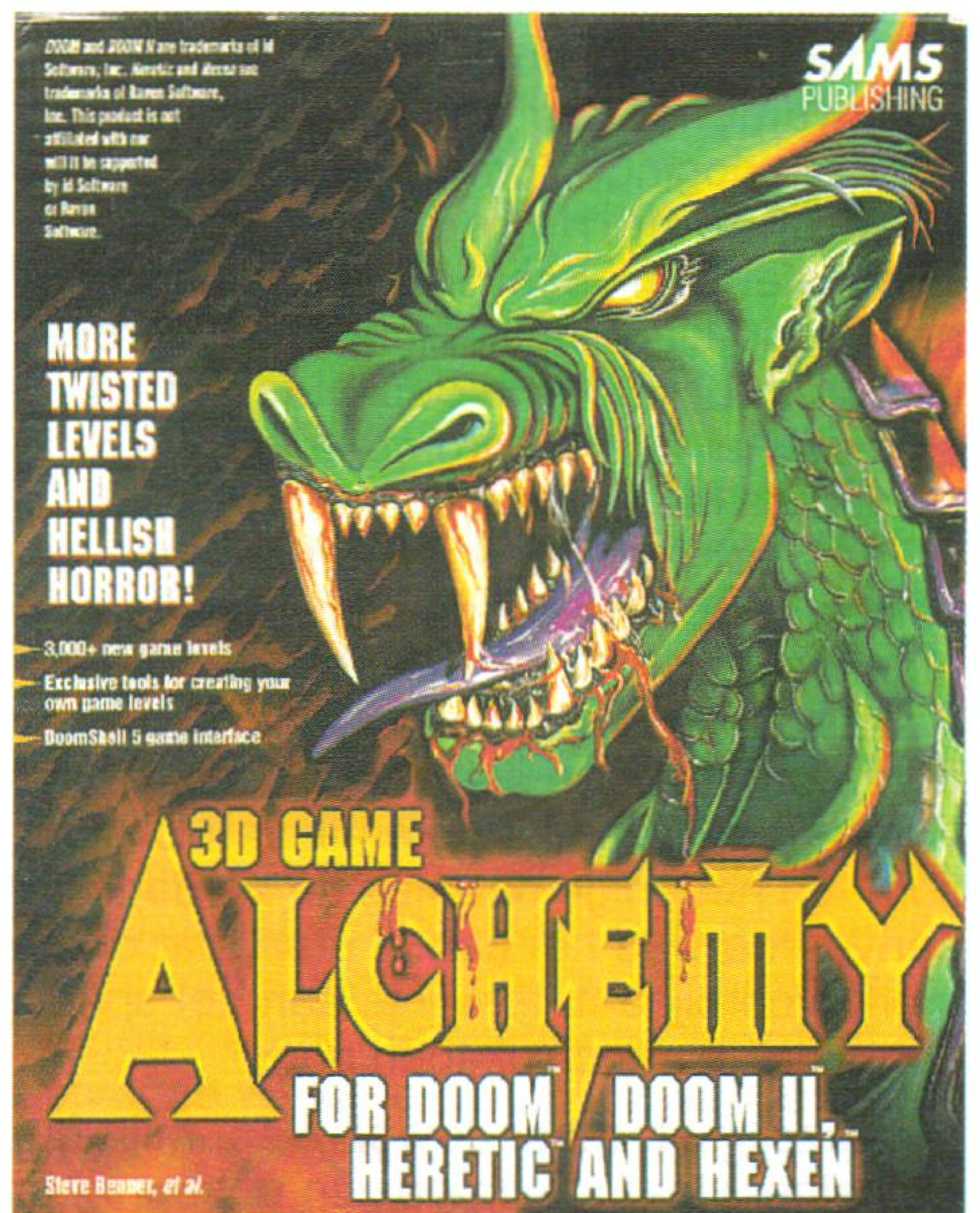
Allereerst krijg je ruim 3000 levels voor de bovengenoemde spellen. Om hier makkelijk mee om te gaan wordt het programma Doom Shell 5 bijgeleverd. Dit programma werkt onder DOS en laat je eenvoudig -via een keuzemenu- levels selecteren aan de hand van eigen instellingen. Je geeft b.v. op dat je levels wilt voor Hexen, vervolgens het aantal spelers, moeilijkheidsgraad, etc. etc. en het programma geeft je een selectie met de omschrijving van de levels.

Vanaf nu is het ook weer afgelopen voor de spelers van deze spellen en gaat het boek verder (we hebben nog 680 pagina's te lezen) voor diegenen, die zelf 3D spellen willen maken of levels voor de 4 genoemde spellen willen ontwerpen.





Op de CD vinden we voor deze toepassingen de WadAuthor, een professioneel ontwerppakket voor het maken en veranderen van levels en het ontwerpen van nieuwe spellen. Dit is pittig werk en daar gaat dan ook het leeuwendeel van het boek over. Deze WadAuthor werkt onder Windows en is een 32-bit applicatie. Voor Windows 3.1 wordt dan ook Win32S bijgeleverd.



Ook op de CD Waded, een soortgelijk programma onder DOS, dat aanmerkelijk minder krachtig is dan WadAuthor en uiteraard 16-bit is.
Verder tientallen tools en utilities, documentatie onder Acroread (wordt bijgeleverd) en de Alchemy Library waarin ruim 350 nieuwe graphics voor de nieuw te ontwerpen levels vinden zijn zoals achtergronden, sprites, textures.

3D GAME ALCHEMY is een schitterend werk voor diegenen die meer willen dan alleen maar rondlopen in de gangenstelsels van deze spellen. De leerstof is pittig, maar de software is van goede kwaliteit en levert uitstekende resultaten.

Beschikbaar gesteld door Prentice Hall.

CONQUEST OF THE SETTLERS: programmers in close combat!

Geloof het of niet, op dezelfde ochtend lagen twee software-titels, met vrijwel exact hetzelfde speltype, op de redactie: "Conquest of the New World", uitgebracht door Interplay en "The Settlers 2, Veni, Vidi, Vici" uit de stal van Blue Byte.
Dit ook nog naast elkaar, terwijl de makers elkaar waarschijnlijk nu wel kunnen schieten. Er is niets zo erg voor een team van programmeurs als, na jaren van hard werken, testen en voorbereiden, hun product tegelijkertijd op de markt komt met dat van een ander en als beide producten dan ook nog vrijwel gelijk zijn.
In het geval van deze titels: CONQUEST OF THE NEW WORLD en THE SETTLERS 2 zijn de verschillen zelfs dusdanig klein, dat we op de redactie de beide spellen rustig konden spelen op 2 computers in dezelfde ruimte, naast elkaar, zonder dat iemand daar iets van merkte; zelf de geluiden lijken op elkaar. Toch zijn er verschillen, soms zelfs grote verschillen, maar om dit uit te vinden moesten we wel even flink doorspelen, en dat was leuk!!!

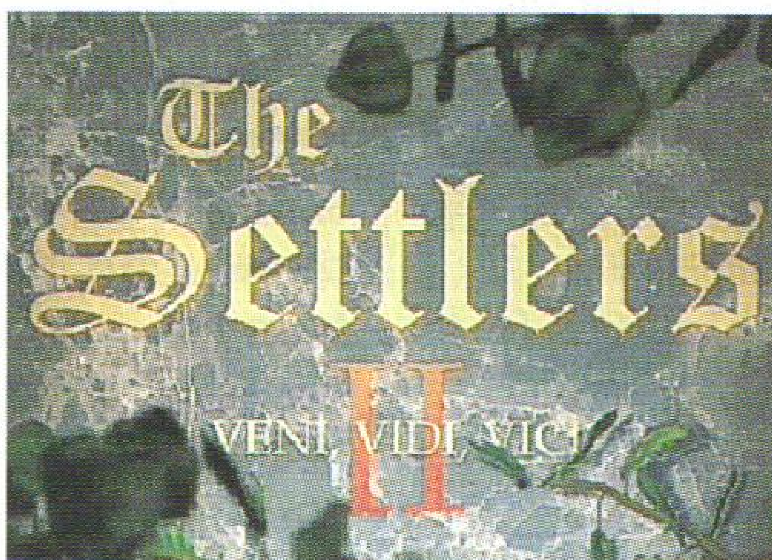
THE SETTLERS 2 VENI, VIDI, VICI

Softwarehuis: Blue Byte.
Min. 80486DX2/66Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, Windows95, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1-2.
Sound Blaster en compatibel.
Richtprijs: FL. 99,95

AU, M'N KOP!

DIE SIEDLER 2 is in Duitsland al enige tijd een groot succes en nu kan de rest van de wereld er ook van genieten dankzij Blue Byte in Engeland, waar men de vertaling in het Engels heeft verzorgd.
Ik vind het een grandioos spel, maar ik krijg er zo'n koppijn van..... Dat begon al in Londen, nog voordat ik er iets van gezien had. We waren door Blue Byte uitgenodigd op de derde dag van de ECTS voor een presentatie van THE SETTLERS 2. Dene Landucci was al sprakeloos toen we binnenkwamen, maar dat werd veroorzaakt door zijn pogingen om twee dagen lang de daverende herrie te overschreeuwen. Even later gaf ik een nieuwe betekenis aan het begrip klapstoeltje: languit achterover, benen in de lucht, bloed gutsend uit de schedel: ja, laat de promotie van de Software Gids maar aan mij over....
Bij de First Aid snel weer op de been geholpen en terug naar de stand voor de demonstratie.
Waarschijnlijk was men al enigzins murw door opmerkingen als "Hé, zo gaat het bij Warcraft ook." en "Dat ken ik van Civilization." en het enige dat men ter verdediging aanvoerde was het aantal uren, dat ongemerkt voorbijgaat, terwijl je aan het spelen bent. "Ja, ja", dacht ik toen nog.

Een ezel niet, maar ik wel. Nee, mijn bureaustoel staat stevig op zijn poten, maar er bestaan andere methodes om jezelf het hoofd op hol te brengen. Enkele weken na de beurs kwam -zoals door Blue Byte beloofd- het recensiepakket binnen. Nog niet in de officiële verpakking, zonder handleiding en met een aardig briefje, waarin naar mijn welzijn werd geïnformeerd. Ze vergeten je tenminste nooit meer, als je dergelijke stunts uithaalt.
In de read-me file op de CD vond ik wat beknopte instructies om het eerste hoofdstuk door te spelen, dus ik kon aan de slag. Het bekijken van de intro levert geen gevaar op, want die stelt grafisch niet veel voor en kan zelfs zonder VESA driver bekeken worden. We zien het schip "Tortius" van de Latonians (soort Romeinen) averij oplopen en stranden bij een eiland, waarmee het gegeven van het spel bekend is. De speler heeft de leiding over de overlevenden van de scheepsramp en met behulp van de geredde voorraden uit het schip en verder van wat het eiland zoal te bieden heeft, moet een mini-economie opgebouwd worden. In het eerste hoofdstuk van de uit 10 episodes bestaande campaign, dat als "tutorial" bedoeld is, zijn er nog geen andere medebewoners op het eiland en hoeft er ook nog niet gevochten te worden.

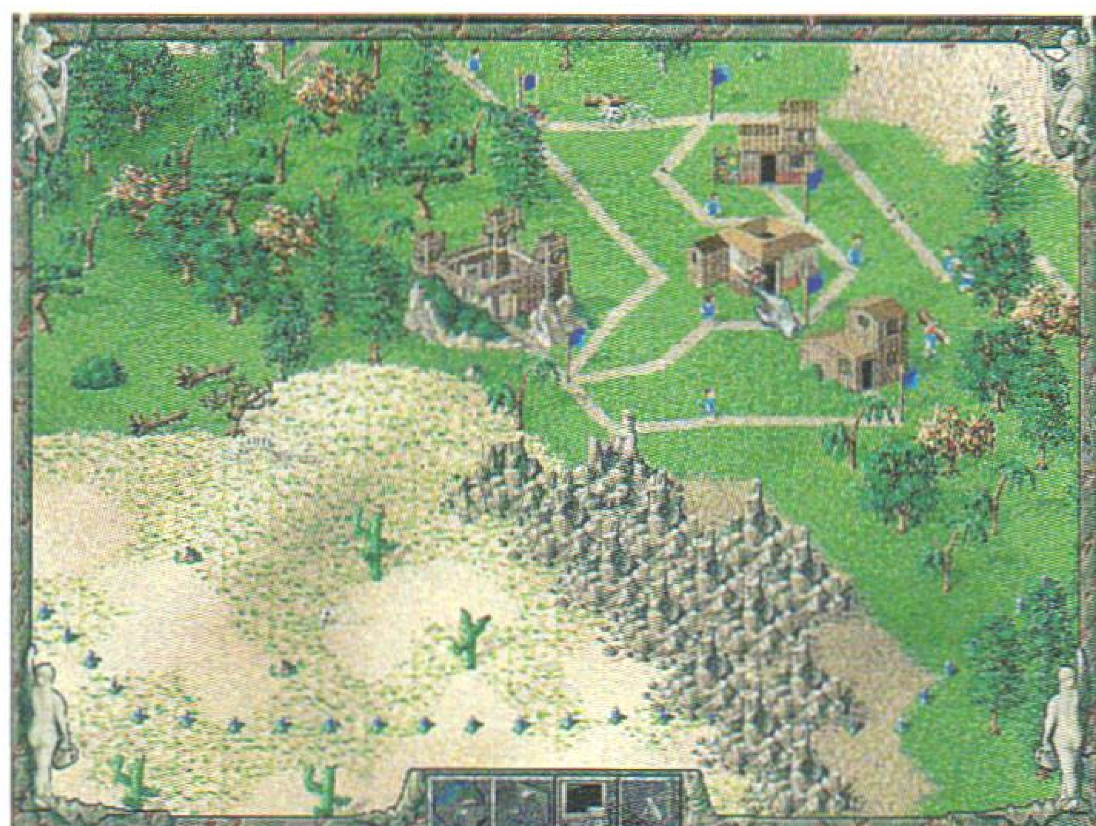


Vanaf dit moment draait het spel alleen met een VESA driver (als de driver van je eigen kaart niet werkt, kun je UNIVBE gebruiken dat op de CD-ROM als shareware-versie bijgeleverd wordt met registratiemogelijkheid). Afhankelijk van je systeem kan dit in resoluties van 640x480, 800x600 en 1024x768, waarbij de laatste uiteraard het mooiste resultaat geeft en een groter deel van de kaart op je scherm brengt. Grafisch is dit één van de fraaiste spellen in dit genre, dat ik tot nu toe gezien heb. De kaart is uiterst gedetailleerd weergegeven en dit geldt tevens voor de gebouwen, figuurtjes en andere onderdelen. Vooralsnog is het enige "gebouw" het hoofdkwartier: een tent met een blauw vlaggetje ervoor. Meteen komt er een boodschap dat er gebouwd moet worden: eerst zorgen voor houthakkers, een steengroeve en een houtzagerij. Een druk op de spatiebalk en het hele scherm wordt gevuld met gele vlaggetjes, gebouwtjes en symbolen. Deze geven aan waar wat gebouwd kan worden. Klik in de buurt van bomen op zo'n gebouwtje en geef aan dat je houthakkers wilt plaatsen. Ook hier verschijnt zo'n blauw vlaggetje en dan krijg je meer een Railroad en/of Transport Tycoon idee: er moeten paadjes aangelegd worden om de gebouwen met het hoofdkwartier te verbinden. Pas dan komen er mannekes uit de tent gelopen, die als bezetenen op de bomen gaan staan inhakken met bijbehorende geluidseffecten. Idem dito bij de steengroeve en als de productie een beetje op gang is, kan de houtzagerij in bedrijf genomen worden. Jouw gebied is afgebakend door grenspaaltjes en om dit territorium uit te breiden moeten er barakken komen met soldaten. De enigen, die buiten de grens kunnen komen, zijn verkenners. Verder staan er geologen klaar om de bodem te onderzoeken en met een vrolijk "Yippie!" wordt aangegeven dat er water (put bouwen) of bijvoorbeeld een ijzermijn (mijn bouwen) gevonden zijn.

Zo bouw je lustig verder en komen er windmolens, varkensfokkerijen, vissers, boerderijen en noem maar op bij. Tenminste, dat bepaal je zelf: bij SETTLERS 2 wordt niets automatisch gegenereerd en je moet tijdens het spelen elke locatie in de gaten houden. Let ook op die paadjes, want 1 verkeerde of niet gelegde verbinding en de hele boel loopt in het honderd. Door de









tent aan te klikken komen er tientallen hokjes tevoorschijn, waarin je voorraden te zien zijn en die kun je naar eigen dunken over de manschappen verdelen.
Je voelt het waarschijnlijk al aankomen: ze hadden gelijk in Londen. De uren vliegen voorbij, maar niet zonder dat je het merkt, want om de 5 minuten krijg je een boodschap dat je al een half uur niet geSAVEd hebt. Tenminste, het lijken 5 minuten, want het spel loopt in "real-time" mode en een half uur is ook echt 30 minuten. Nadat ik zo'n melding een keer of wat had gezien en braaf op SAVE geklikt had, kwam ik erachter dat het inmiddels vier uur 's morgens was. Gauw naar bed dus. De wekker liep even later alweer af en daar was die koppijn weer. Game (hang)over (en nog alcoholvrij ook)!

Als je het spel een beetje doorgrondt is hoofdstuk 1 van de campaign in pakweg 2 tot 3 uur voltooid: einddoel is het vinden van een poort, die je naar Rome terug moet brengen. Dat kun je dus wel vergeten, want hij leidt naar een tweede eiland, dat groter is en wel bewoond wordt door een ander volk: de Nubiërs. Volgens de berichten, die je van tijd tot tijd ontvangt via een boodschapper of een postduifje, ligt de poort ditmaal binnen hun grenzen, dus dit is een kwestie van grondgebied uitbreiden. Nu kunnen er zelfs complete forten gebouwd worden, die voor verdubbeling van je territorium zorgen.
Inmiddels ben ik al dagenlang beziggeweest met dit scenario en hoe ik het ook aanpak, voor mij loopt het steevast verkeerd af. Of ik kan geen goudmijn vinden om de soldaten hun tractement te geven of de kolenmijnen leveren niets op. Terwijl de rest van de economie toch aardig floreert......

FREE GAME

De campaign laat ik aan de fanaten over, want er is nog een optie in het hoofdmenu: het "free game", waarin je als speler de mogelijkheid hebt het spel min of meer naar je eigen hand te zetten. De campaign kan alleen als Romein gespeeld worden, maar in de free game mode kun je kiezen uit verschillende leiders van 4 volkeren: Romeinen, Nubiërs, Vikingen en Japanners. Elk volk heeft zijn eigen bouwstijl, hetgeen zorgt voor wat variatie in de graphics.
Verder kun je kiezen uit diverse groottes van de kaarten (als je computer met "slechts" 8Mb. RAM is uitgerust, kunnen de uitgebreide kaarten niet eens gespeeld worden) en of je de boel vredelievend wilt aanpakken of er met grof geweld tegenaan wilt gaan en alles wilt veroveren.
In de Free Game optie is er keuze uit 18 scenario's.
Tot nu toe had ik de indruk, dat SETTLERS 2 vrij geweldloos was en dat je de tegenstander alleen maar "van de kaart hoefde te drukken". Als Tsunami de Japanner kwam ik er al snel achter, dat dit bij Julius de Romein niet opging. Zodra mijn fort het gebied van Caesar verkleinde en zijn gebouwen in vlammen opgingen, werden mijn Samurai's aangevallen in man-tegen-man gevechten, waarbij mijn dappere krijgers veranderden in witte spookjes, omdat ze geen bier en soldij ontvangen hadden voor de broodnodige training. Mijn moeizaam opgebouwde fort bleef staan in vijandelijk gebied met ZIJN vlag er op. Grrrrr!

PLANNING

In SETTLERS 2 ligt de nadruk vooral op het zorgvuldig plannen van de op te bouwen economie. Er zijn meer dan 30 verschillende eenheden te plaatsen, variërend van bakkerij tot boerderij en van metaalbewerker tot ezelsfokker. Je "onderdanen" kunnen in aantal oplopen tot wel 65.000 man en die willen allemaal op tijd voedsel en drinken. Elk type gebouw heeft een specifiek uiterlijk en moet zo gunstig mogelijk geplaatst worden. Een boerderij, die flink wat omliggend land nodig heeft om rendabel te zijn, moet je dus niet in een gebied met steenkool en ijzererts neerzetten om maar een voor de hand liggend voorbeeld te geven. De beste strategie is om eerst een goedlopende productie te verkrijgen en dan pas aan de militaire aspecten van het spel te beginnen (als je daarvoor de kans krijgt van je tegenstander). Militaire eenheden zijn er in 6 soorten, waaronder een uitkijktoren en een catapult, die in SETTLERS 1 niet voorkwamen. Een verdere uitbreiding van de mogelijkheden t.o.v. de voorganger is het bouwen van schepen, waarmee naburige eilanden bereikt kunnen worden om daarvandaan eventuele grondstoffen mee te nemen.

TWEE MUIZEN

In een tijd waarin de meeste "God- en strategiespellen" wel een optie hebben om via (nul)modem of netwerk tegen menselijke tegenstanders te spelen, komen de Duitse programmeurs van SETTLERS 2 slechts met de mogelijkheid om met twee personen aan dezelfde computer met twee muizen te werken, waarbij de tweede muis op COM-poort 2 aangesloten moet worden. Je kunt hierbij samenwerken of tegen elkaar en maximaal twee computerpartijen uitkomen. Deze optie is alleen beschikbaar in het Free Game menu.
Het beeldscherm wordt nu opgedeeld in twee vlakken met speler 1 aan de linkerkant en speler 2 rechts. Beide spelers kunnen tegelijk hun gang gaan; je hoeft dus niet te wachten tot de ander zijn beurt voorbij is. Speler 1 kan gebruik maken van het kleine cursorblok op het toetsenbord en speler 2 heeft enkele commando's ter beschikking op het numerieke keypad. Alleen het scrollen over de kaart moet de tweede speler met de muis doen en dat gaat niet echt prettig. Vooral voor een competitie tegen elkaar is deze methode ongeschikt, omdat je gewoon kunt meekijken wat de ander doet en daarop kunt anticiperen. Om tegen computerpartijen te spelen is het misschien wel aardig, maar de beperkte schermruimte vind ik een te groot bezwaar. Voor de liefhebbers.

CONCLUSIE

Het idee achter SETTLERS 2 is niet zo bijster origineel (maar datzelfde gold voor SETTLERS 1 ook al) en toch is het een uiterst verslavend spel in dit genre geworden. Wie wil vergelijken moet denken aan CIVILIZATION of het aloude POPULOUS en minder aan COMMAND & CONQUER en WARCRAFT, omdat bij die spellen de nadruk ligt op de gevechten en het bouwen op de tweede plaats komt.
Uit bovenstaande recensie kun je opmaken dat dit beslist geen makkelijk spel is en dat er veel tijd in gestoken moet worden. Op hoofdstuk 1 van de campaign na zijn de scenario's niet in een avondje uit te spelen. Wie dat er voor over heeft, wordt zeer onderhoudend beziggehouden en dat is al heel wat in deze tijd van "leuke video, maar waar is het spel gebleven?" software.
Zoals gezegd zijn de graphics prachtig en de geluidseffecten geven een goede ondersteuning van de diverse handelingen. Muziek heb ik niet gehoord, want bij de testversie werd de geluidsdriver niet ingeladen op 3 verschillende soundcards. Ik moet echter eerlijk zeggen, dat dit bij dergelijke spellen niet echt een gemis is.
Dankzij de vele hulpfuncties, die door middel van een "?" bij elk onderdeel op te vragen zijn op het scherm, is een handleiding niet echt vereist, al zijn er toch wat kleinigheden, die me nog steeds niet echt duidelijk zijn.
SETTLERS 2 is de aanschaf dubbel en dwars waard! Die hoofdpijn heb ik er ook wel voor over, dus ik ga nog een keer uit mijn bol om mijn arme Samurai's te wreken. Grrrrr!

Jocelyn

BEELD:	9
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	9
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door Blue Byte U.K.

CONQUEST OF THE NEW WORLD

Softwarehuis: Interplay.
Min. 80486DX/66Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1-6.
Sound Blaster en compatibel.
Richtprijs: FL. 98,=

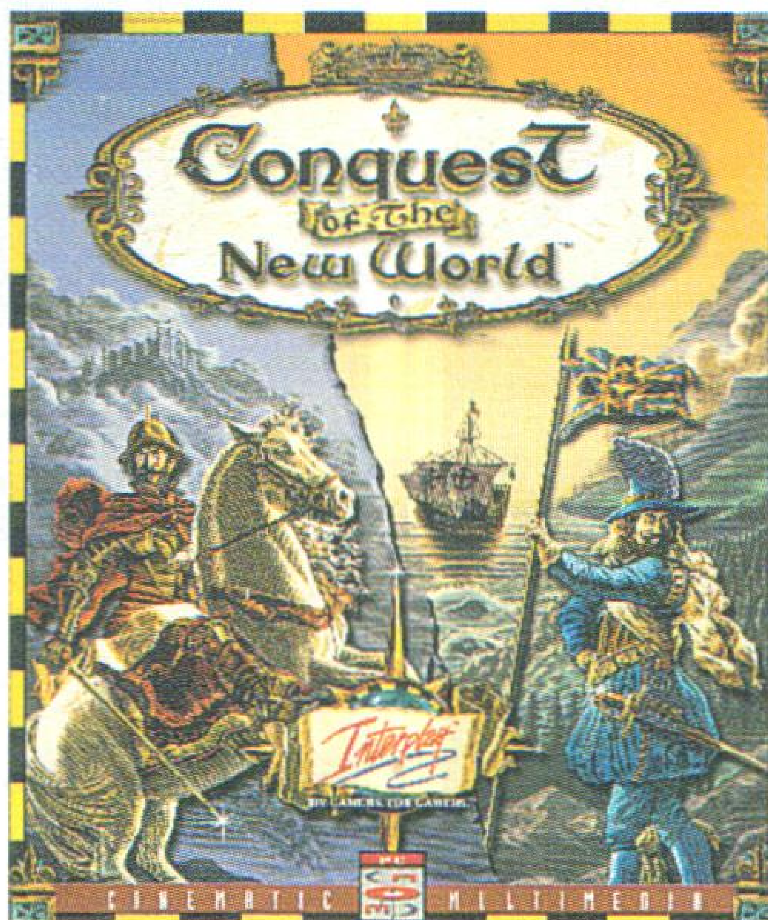
Op de harddisk is 40Mb. ruimte nodig.
Aanbevolen: Pentium processor, 12Mb. geheugen, 16-bit geluidskaart.
2 spelers kunnen spelen via een (nul)modem. 2-6 spelers via een IPX compatibel netwerk.

CONQUEST OF THE NEW WORLD (verder CONQUEST) is een strategiespel dat gebaseerd is op de situatie van het Europa uit de periode 1492-1776. Het spel draait om de Engelsen, Fransen, Spanjaarden, Portugezen en Nederlanders uit die tijd en hun ontdekkingsreizen. Het spel is echter nauwelijks gebaseerd op historische feiten en omstandigheden. Slechts enkele details uit die periode zijn opgenomen om de strategie wat pittiger te maken en de scenario's wat onvoorspelbaarder. Zo zul je bij het kiezen van b.v. Portugal sterkere legers hebben, met de Engelsen heb je een voorsprong op het gebied van kolonisatie, kies je om als Fransman te spelen dan heb je een voordeel bij het handelen met 'inboorlingen', etc., zo ongeveer als de situatie in de 16e eeuw was, althans volgens de documentatie, ik was er niet bij. Voor de rest is het fictie en bepaalt de strategie van de speler(s) het spelverloop.
Het spel gaat over de ontdekking van de "New World", maar dat is hier niet Amerika als we naar de kaart kijken, want deze wordt 'at random' gegenereerd. Wel vinden we Indianen als oorspronkelijke bewoners op het land dat we gaan ontdekken.
Wie wil kan dit spel trouwens als oorspronkelijke bewoner van het land spelen; heel aardig, erg lastig vanwege de enorme achterstand t.o.v. de 'indringers', en zover ik weet nog niet eerder toegepast bij dergelijke spellen.

Het winnen van CONQUEST hangt af van de opdracht binnen een scenario, of kan door jezelf bepaald worden. Bij diverse spellen is de opdracht dusdanig flexibel dat je die op verschillende manieren kunt volbrengen. De één kan dit doen door oorlog voeren, een ander kan winnen door de meeste kolonies op te bouwen en een derde kan zich geheel op handel en industrie storten. Zelfs als missionaris zieltjes winnen behoort tot de mogelijkheden, maar het ontdekken van nieuw land blijft de hoofdmoot. Sommige spellen kun je winnen door het behalen van 'victory points' waarbij ook deze op verschillende manieren te vergaren zijn.

NIET NIEUW

Nieuw is het allemaal niet. Wie een beetje thuis is in de softwarewereld van de laatste jaren zal onmiddelijk denken aan CIVILIZATION, COLONIZATION, CAESAR, POPULOUS, POWER MONGER en nog een tiental andere titels waar het gaat om het opbouwen van een rijk. De makers (o.a. Quicksilver Software en Vince Naro van Interplay, beiden verantwoordelijk voor CASTLES 1 en 2) waren zich dit gelukkig bewust en hebben gekozen voor enkele belangrijke afwijkende spelelementen die het programma moeten onderscheiden van de genoemde concurrenten.



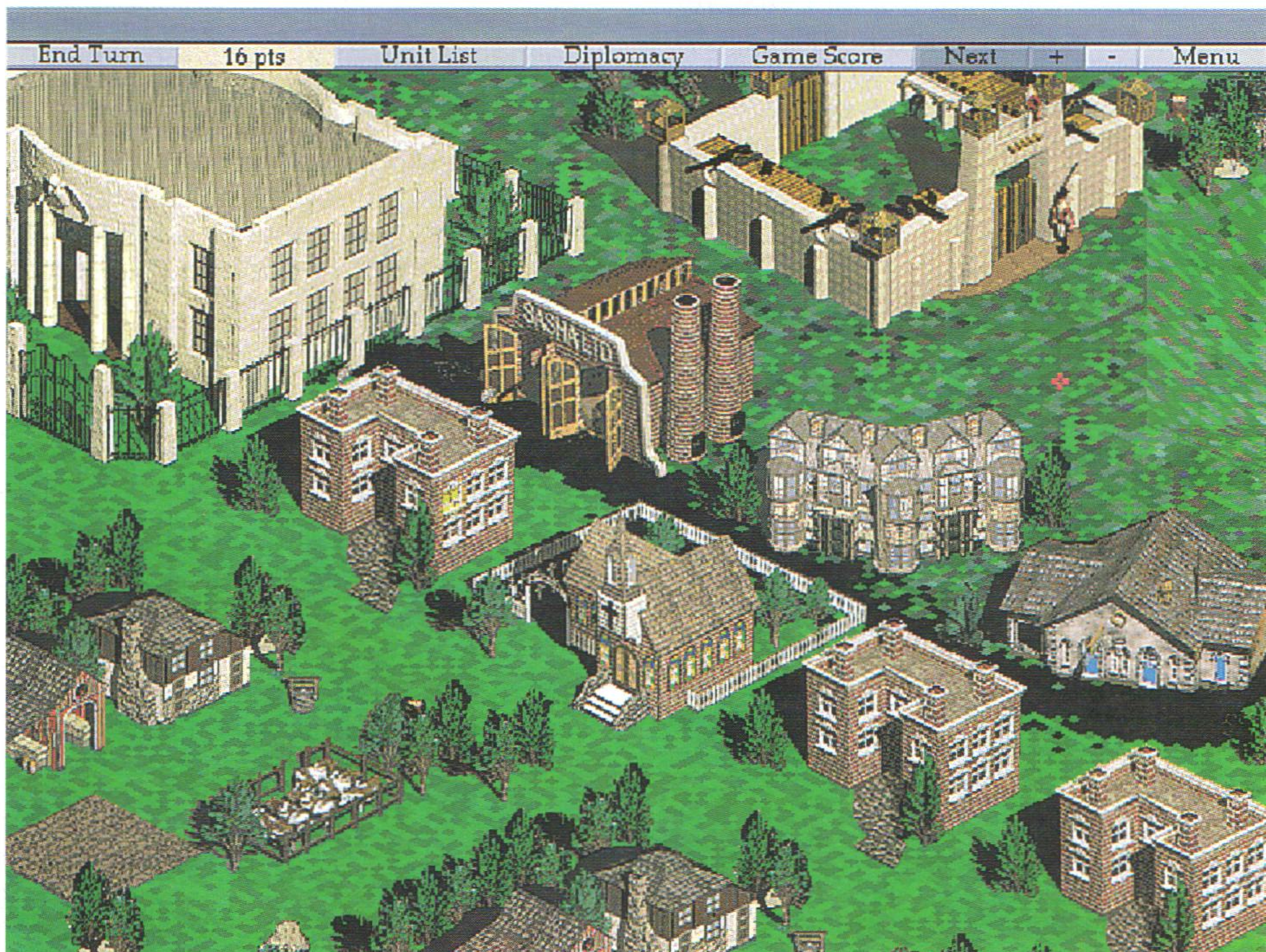
WEL NIEUW

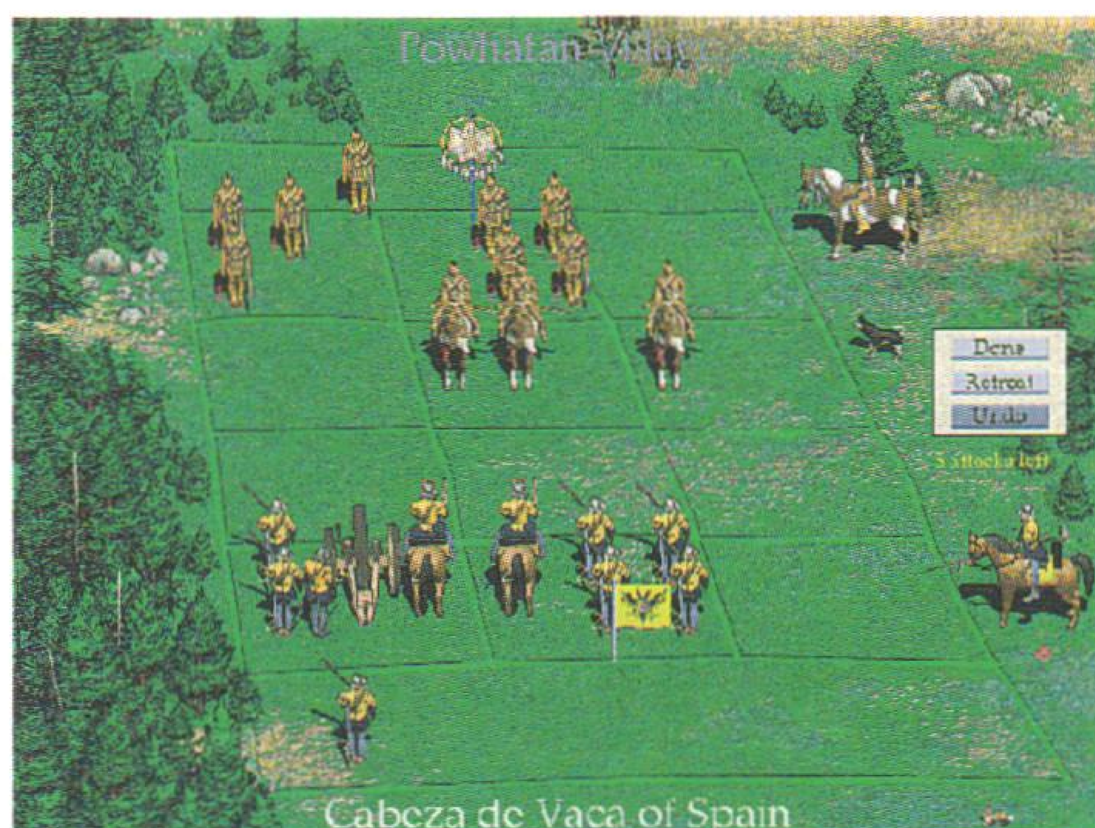
Belangrijk om te weten is, dat CONQUEST is toegespitst op het spelen met meerdere personen. Bij soortgelijke spellen wordt meestal om beurten gespeeld, waarbij elke speler moet wachten tot alle anderen klaar zijn en waarbij elke ronde afgesloten wordt door een wachttijd waarin de computer de gegevens verwerkt en verstuurt. Dit is zeer vervelend voor de spelers, vooral voor diegenen die vlot zijn en eindeloos moeten wachten tot de andere spelers hun rondjes hebben afgewerkt. Sommige vergelijkbare spellen draaien continu door (b.v. WARCRAFT) en bij deze spellen is de langzame speler de verliezer. Vooral de computerpartijen bij WARCRAFT 2 spelen in een moordend tempo en komen al snel met enorme legers op de proppen terwijl jij nog in het beginstadium bent. Persoonlijk vind ik dit het grote nadeel van WARCRAFT als je dit spel met meerderen -waaronder computerpartijen- speelt.

Bij CONQUEST zijn beide mogelijkheden gecombineerd. Er wordt gespeeld in beurten, elke speler heeft per beurt een beperkt aantal zetten tot z'n beschikking (ook de computer) en de computer berekent een gedeelte van de spelsituatie al tijdens het spel. Dit betekent, dat tijdens een ronde (ook als je alleen tegen de computer speelt) alle partijen tegelijkertijd hun zetten kunnen plaatsen, maar wel geconfronteerd worden met kleine wachtpauzes. Na het afsluiten van de beurten van alle deelnemers is de computer echter vlot klaar en gaat naar een volgende ronde. Je blijft natuurlijk nog steeds wachten op de traagste speler, maar het is allemaal want minder frustrerend dan wachten op b.v. 4 of 5 andere spelers, die elk om beurten moeten spelen en ook weer op elkaar moeten wachten.
De doorgewinterde modemspeler snapt precies wat ik bedoel, maar wie nieuw is in dit "op afstand spelen" kan een eenvoudig rekensommetje maken: je speelt met 6 personen, de gemiddelde tijd voor het plaatsen van de zetten is 2 minuten (en dat is echt niet lang), dan moet je -als jij klaar bent- 10 minuten wachten voor je je strategie verder kunt uitbouwen, mits de andere spelers ook 2 minuten per ronde nodig hebben. Heb je pech, dan moet je nog langer wachten.
Bij dit spel speel je allemaal tegelijkertijd en de kans is klein dat er één speler bij zit die 10 minuten nodig heeft om z'n beperkte aantal zetten zo gunstig mogelijk te plaatsen. Om de trage broeders aan te sporen kun je een "Vicory-Points-Counter" laten meelopen. Hoe langer een speler nadenkt, hoe minder punten verdiend worden; en dat werkt in de praktijk prima!

SPELINHOUD

Het spel is aanmerkelijk eenvoudiger en overzichtelijker dan de 'zware jongens' in dit genre zoals Civilization en Colonization en ook minder lastig dan Settlers 2 van de vorige pagina's. Zo heb je slechts 3 legereenheden (infanterie, cavalerie en artillerie) en kun je veldslagen door de computer laten uitvoeren als je niet houdt van het maken van strategische opstellingen (en dat is lastig bij dit spel!). Ook andere ingrediënten van het spel zijn beperkt: 12 bouwwerken, 5 materialen, slechts enkele personages





en 1 type vaartuig. Wel kunnen al deze zaken opgewaardeerd worden naar een hoger level, maar dit is ook beperkt tot slechts 4 klassen. Dit alles maakt de bediening eenvoudig, het spel zeer toegankelijk voor beginners, en uitermate geschikt voor kortere spellen. Urenlang studeren in de handleiding is niet nodig.

Het programma bevat 1 tutorial dat, in combinatie met de handleiding, het spel uitlegt. Verder zijn er 4 vaste scenario's en is er 1 'custom' scenario. Met dit laatste spel kun je een eigen variant in elkaar knutselen. Het multiplayer-game is ook variabel en moet door de spelers zelf opgezet worden. Een campaign of vast scenario is er voor meerdere spelers niet, en de spelers moeten vooraf afspraken maken over wie welk land vertegenwoordigt. Bij multiplayer games kunnen ook computerpartijen ingeschakeld worden. De speler die het spel opstart heeft de CD-ROM nodig. De andere spelers kunnen volstaan met het programma op de harddisk.

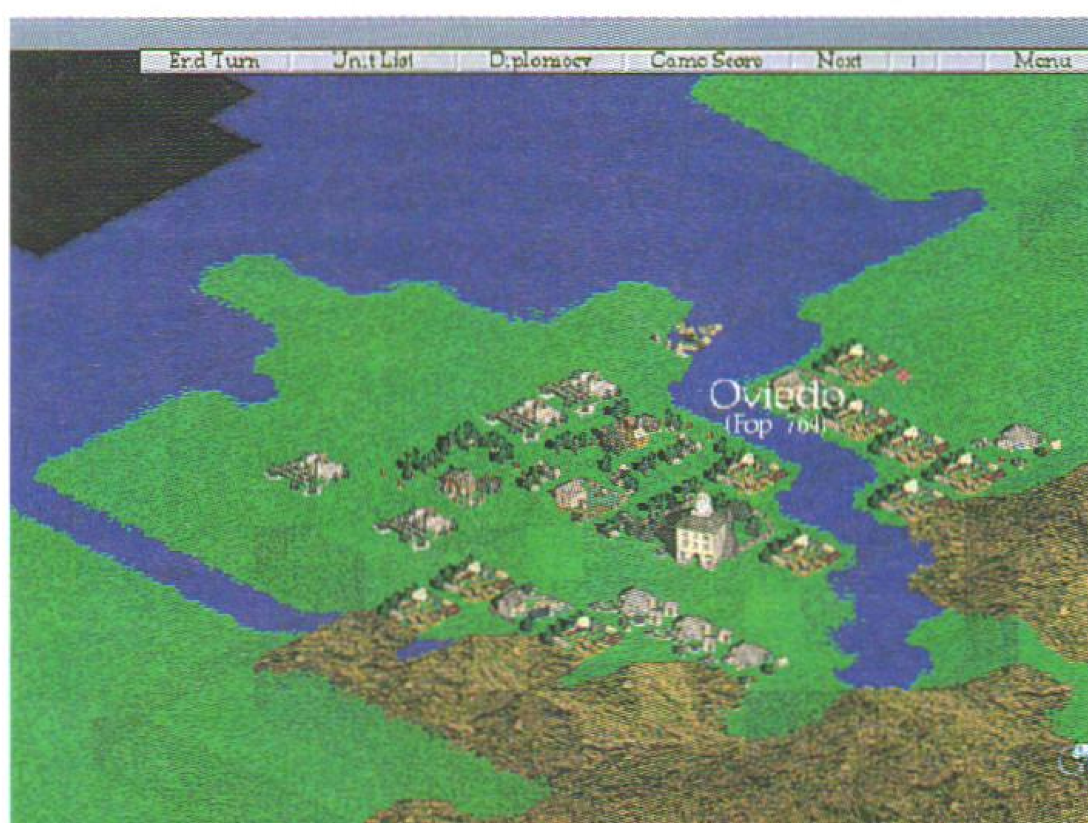
Het ontdekken van gebieden is bij CONQUEST zeer belangrijk. Voor het in kaart brengen en vinden van rivieren, bergen, etc. krijgen de spelers 'Victory Points' waarmee ze aanzien en populariteit winnen in het thuisland en zelfs een spel kunnen winnen als b.v. de opdracht is wie binnen 50 beurten de meeste ontdekkingen heeft gedaan. Door deze variabele instelmogelijkheid is het niet noodzakelijk om je beste vriend(in) te vermoorden om een multiplayer spel te winnen.

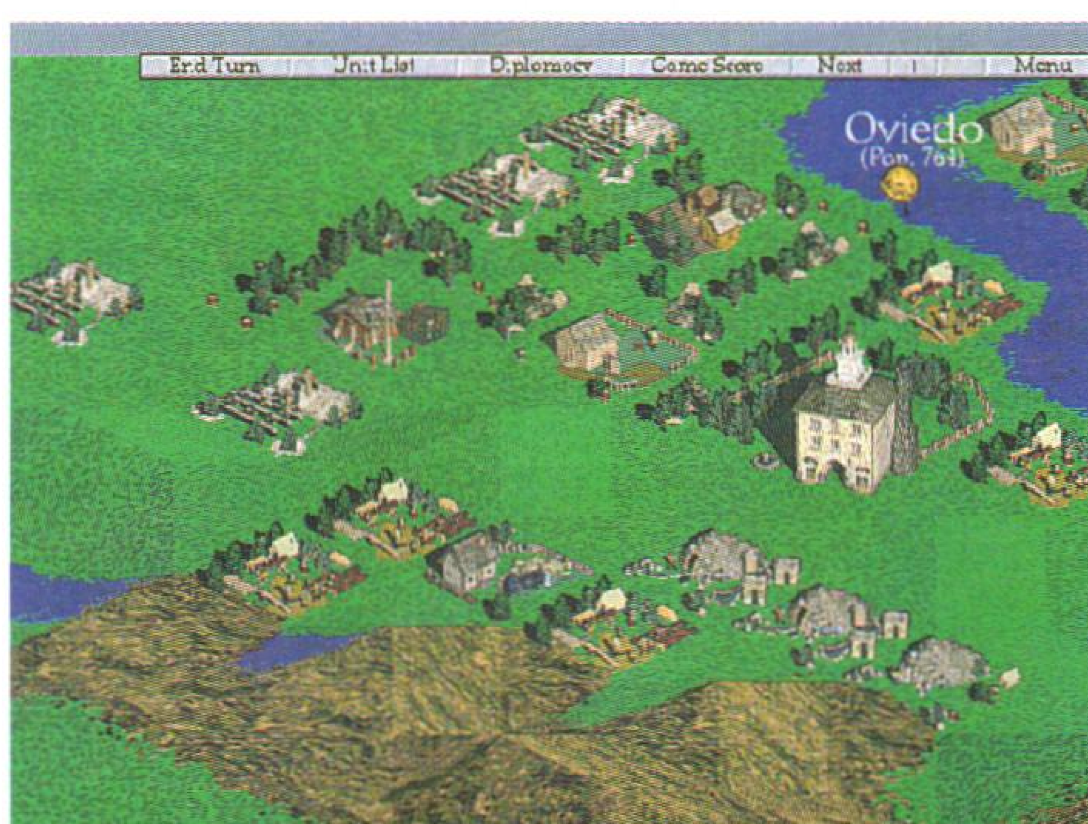
Alle spellen worden willekeurig opgebouwd en zijn dus steeds verschillend. Het ontdekken blijft altijd een uitdaging daar elk scenario begint met een blinde kaart. Het spelverloop is dan ook afwisselend; het is maar net welke richtingen je kiest met je ontdekkers. De ene keer stuit je meteen op een dorp met vriendelijke Indianen en ontdek je een belangrijke rivier, een andere keer loop je 10 rondes lang grasveld te ontdekken. Leuk voor de koeien, maar het levert geen puntjes op.

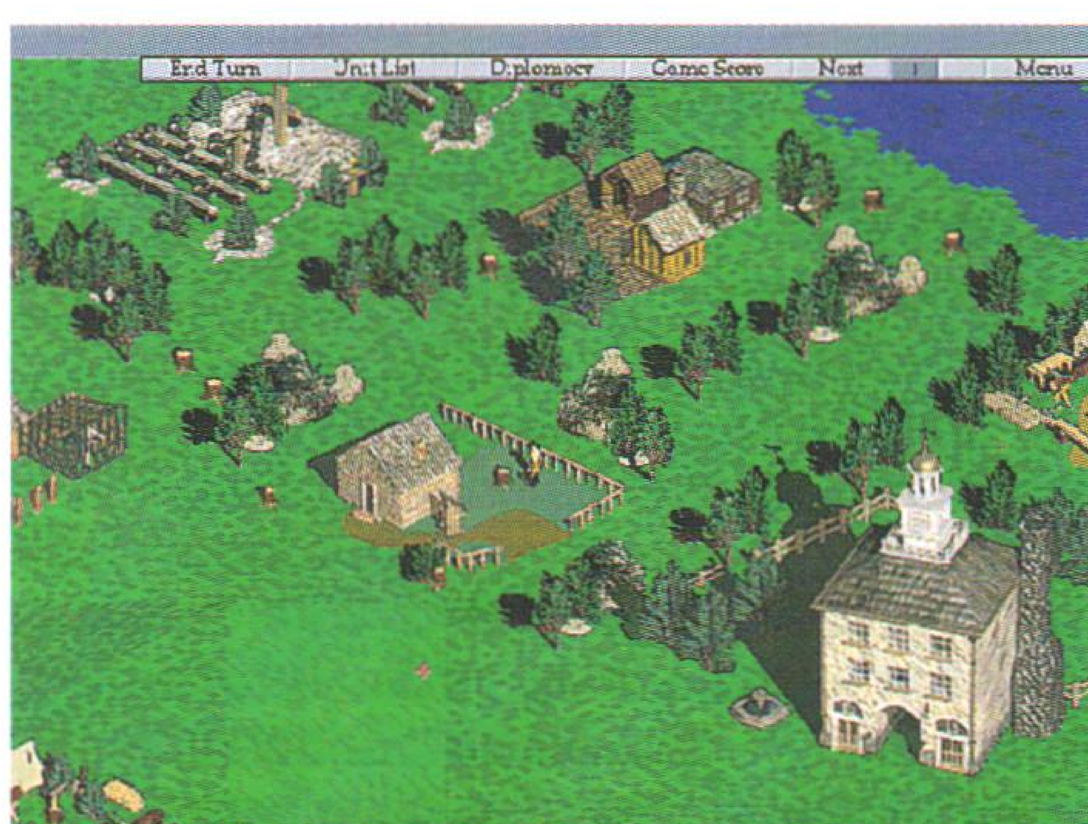
BEELD EN GELUID

Het spel werkt met één hoofdkaart en een kleine (in- en uitschakelbare) overzichtskaart. Op de hoofdkaart kan gescrolld worden met de cursortoetsen en met de + en - toets kun je in- en uitzoomen. Wanneer je helemaal inzoomt op b.v. een stad wordt het beeld ronduit leuk. Alle gebouwen zijn gedetailleerd, er lopen overal figuurtjes rond die allemaal zeer driftig bezig zijn, en bij alles wat je aanklikt krijg je de bijbehorende geluiden. Bij de houtverwerkers hoor je zagen (dit gaat -anno 1500- elektrisch, er









is ook een portie humor verwerkt) en hameren, bij een kazerne onverstaanbare kreten en marsgeluiden, etc., etc. Soms kom je heel aardige animaties tegen.
Door de verschillende opbouw-levels zijn de beelden van de dorpen erg leuk. In level 1 b.v. is een kerk niets anders dan een rij banken en een kansel in de open lucht. Onweersbuien vinden meestal boven zo'n kerk plaats; de programmeur van dit onderdeel is waarschijnlijk niet zo'n gelovig tiepje, maar heeft duidelijk oog voor -humoristische- details. Pas in level 2 komt er een houten dakje boven de kerk en in level 3 verschijnt een klein torentje. Ook de andere gebouwen zie je zo uitgroeien. Heel leuk, en dit zorgt voor de broodnodige variatie.
De strategievelden zijn eenvoudig van opzet en de veldslagen beperken zich tot 2 legers; één van elke partij. Na een veldslag kun je een tweede leger in de strijd gooien, en uiteraard kan de tegenstander dat ook, mits de voorraad niet uitgeput is. Ook hier aardige animaties en leuke geluidseffecten. Na een gewonnen slag kunnen de bevelhebbers en de legers opgewaardeerd worden. De spelers mogen zelf bepalen welke eigenschappen van een bevelhebber verbeterd worden, en zo blijft dit onderdeel ook gevarieerd.
De muziek verdient een pluim. Deze hoor je namelijk alleen als er in het spel verder niets te horen is. Zodra de effecten belangrijk worden, wordt de muziek automatisch naar de achtergrond verplaatst.

DOCUMENTATIE

Zoals al gezegd: het programma is heel geschikt voor beginners en de handleiding zorgt voor prima ondersteuning. CONQUEST wordt geleverd met een 80 bladzijden tellend boekje en een "keyboard command card". Nadelig in de handleiding zijn de wat onduidelijke afbeeldingen waarnaar wordt verwezen. De menu's en andere onderdelen op het scherm kun je ook met de rechter muisknop aanklikken. Je krijgt dan ook informatie en hoeft hiervoor dus niet in de handleiding te duiken.
Lees ook de 'README-file' op de harddisk als het spel eenmaal is geïnstalleerd.
Elke spelronde wordt afgesloten met informatie uit de periode 1492-1776. Dit is zeer leerzaam, mits je de moeite neemt de teksten te lezen.

CONCLUSIE

Dit is een top-product voor de minder ervaren spelers. De gevorderden kunnen echter ook genieten, mits ze geïnteresseerd zijn in minder lange en/of minder uitgebreide spellen, of in een leuk tussendoortje. Zo vind ik zelf een spel als Civilization 2 veel te uitgebreid en te onoverzichtelijk en voel ik me veel beter thuis bij dit spel.
Dit is zeker een topper als je met meerderen speelt. Je kunt van tevoren afspraken maken over o.a. de speelduur en de te spelen partijen. Deze hebben allen hun specifieke zwakheden of sterke kanten en dat houdt zo'n spel leuk; ook na vele malen spelen, want als alle spelers een andere partij kiezen ontstaat een toch weer iets andere spelsituatie. Belangrijk hierbij is dat het spel wel werkt met beurten, maar dat alle partijen tegelijkertijd mogen spelen. Dit verkort de wachttijd aanzienlijk.

CONQUEST OF THE NEW WORLD zit gewoon goed in elkaar, maar loopt op de minimum-configuratie wel wat traag. Op de aanbevolen configuratie loopt het spel heel wat vlotter. 12Mb. is hierbij veel belangrijker dan de processor. Met extra geheugen kan n.l. een harddisk-cache aangemaakt worden, die de wachttijd aanmerkelijk bekort.
Ben je liefhebber van dit genre, dan mag je dit pakket niet missen!

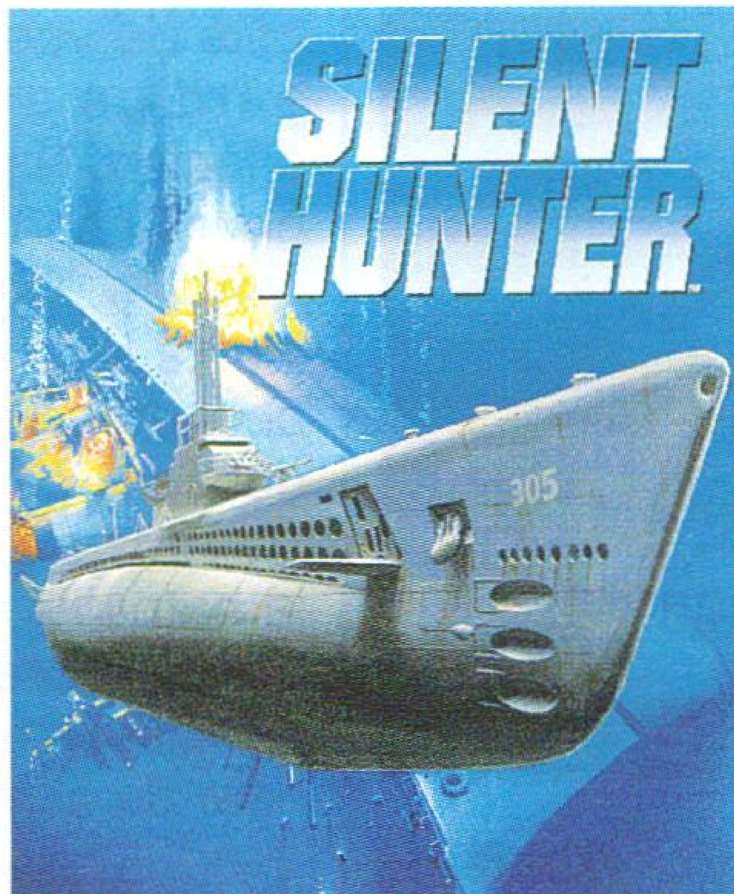
Alfred.

BEELD:	8
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

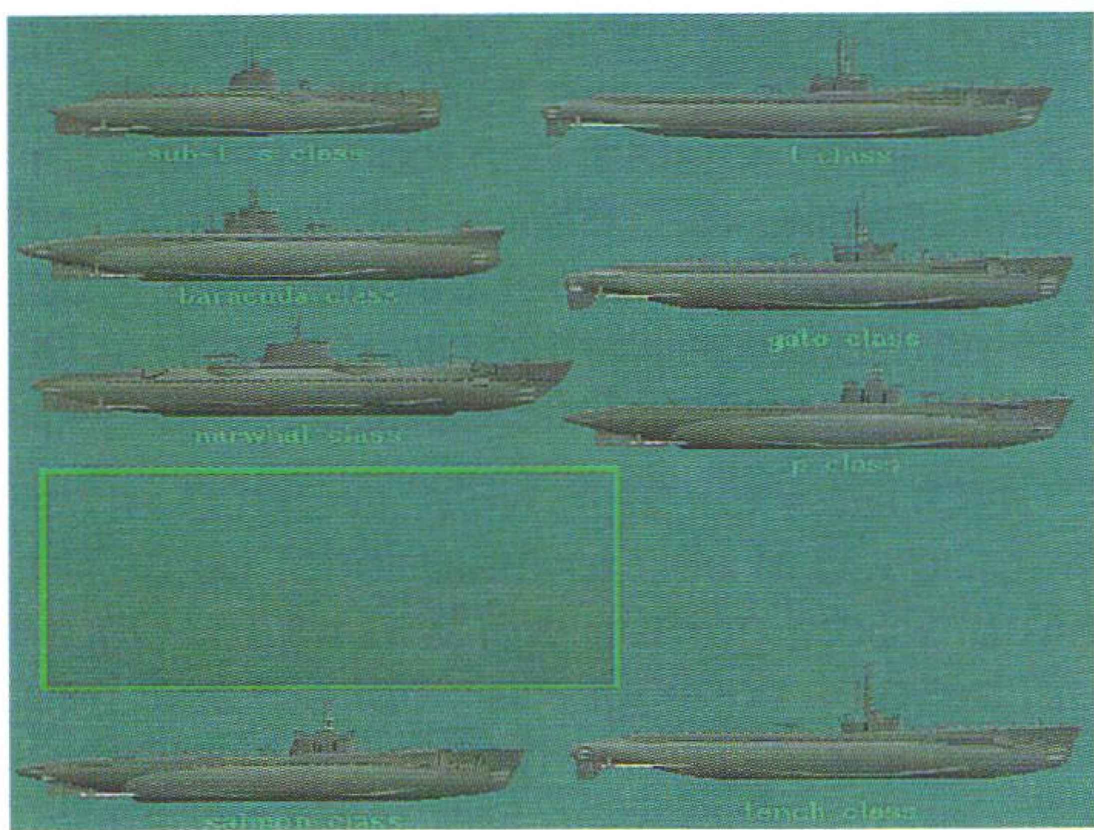
SILENT HUNTER

Softwarehuis: S.S.I.
Min. 80486DX/66Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster en compatibel.
Richtprijs: FL. 99,=



Na de laffe Japanse aanval op Pearl Harbor, in december 1941, is ook in de Pacific de oorlog uitgebroken. De Keizerlijke vloot stoomt razendsnel op en heeft binnen korte tijd een groot deel van de Pacific in handen. Havens, vliegvelden, steden en hele eilanden worden bezet door Japanse divisies. Plannen voor een aanval richting Australië worden gesmeed.
In de Javazee ontmoet de Japanse vloot een samenraapsel van geallieerde schepen dat hen de weg moet versperren. Na een hevige strijd druipen de geallieerden af. De Japanners zijn niet verslagen maar op zijn minst afgeremd. Alles hangt nu af van de gehavende Amerikaanse marine die als enige de Japanners kan terugdringen.

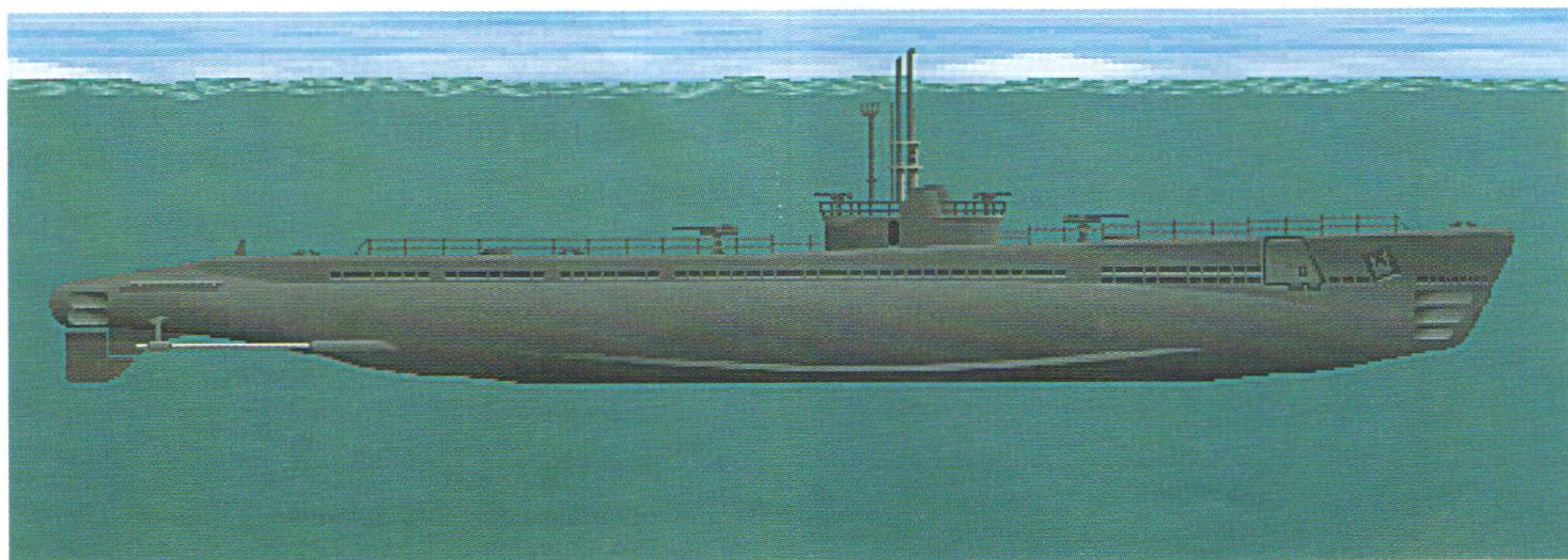
Het is begin 1942 en jij bent de gezagvoerder op een Amerikaans marinevaartuig. Een schip dat zich onder de zeespiegel verschuilt en van daaruit genadeloos aanvalt. Je vaart op een 'stille jager', een silent hunter, een Amerikaanse submarine. Je opdracht is simpel, breng elk vijandelijk schip, dat je tegenkomt, tot zinken. "It does not matter how you do it, just do it".
Genoeg geleuter. Het spel Silent Hunter is in principe een vervolg op (of verbeterde versie van) Silent Service 2. Je vaart in een duikboot door de Stille Oceaan op zoek naar Jappenschepen die je moet kelderen zonder ontdekt te worden. Als je dit steeds zou lukken zou je snel gewonnen hebben en was het spel gauw bekeken.

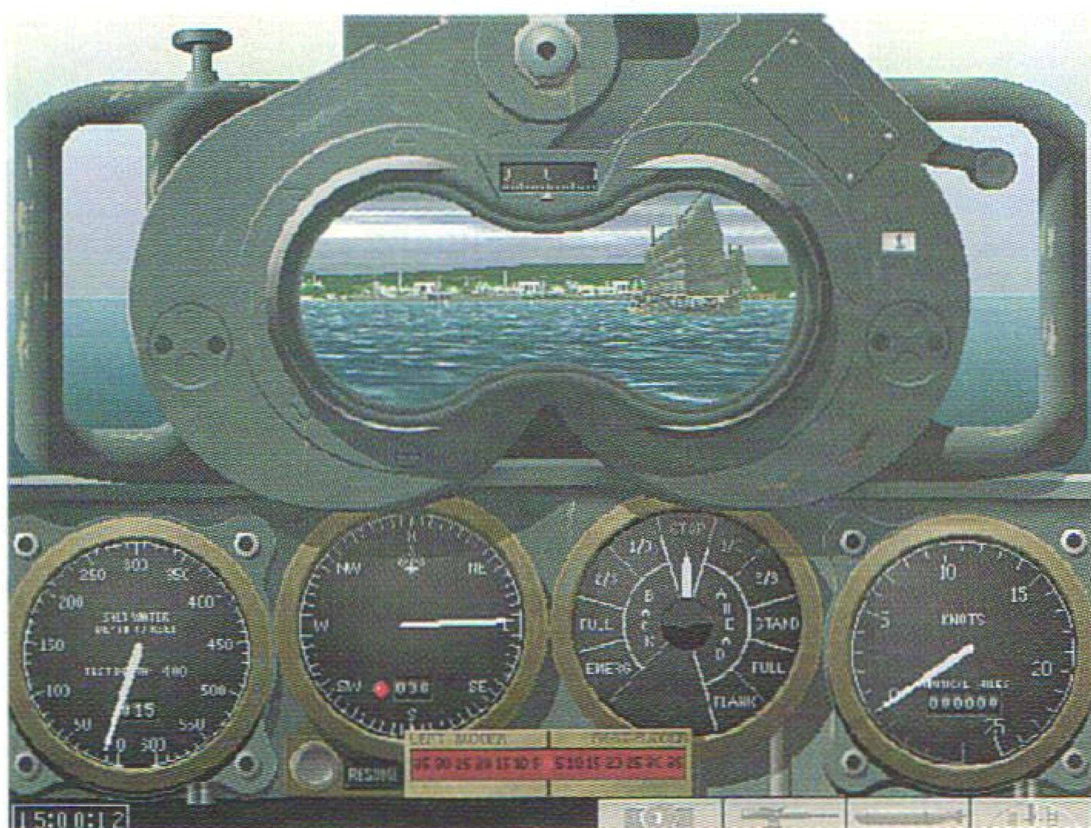


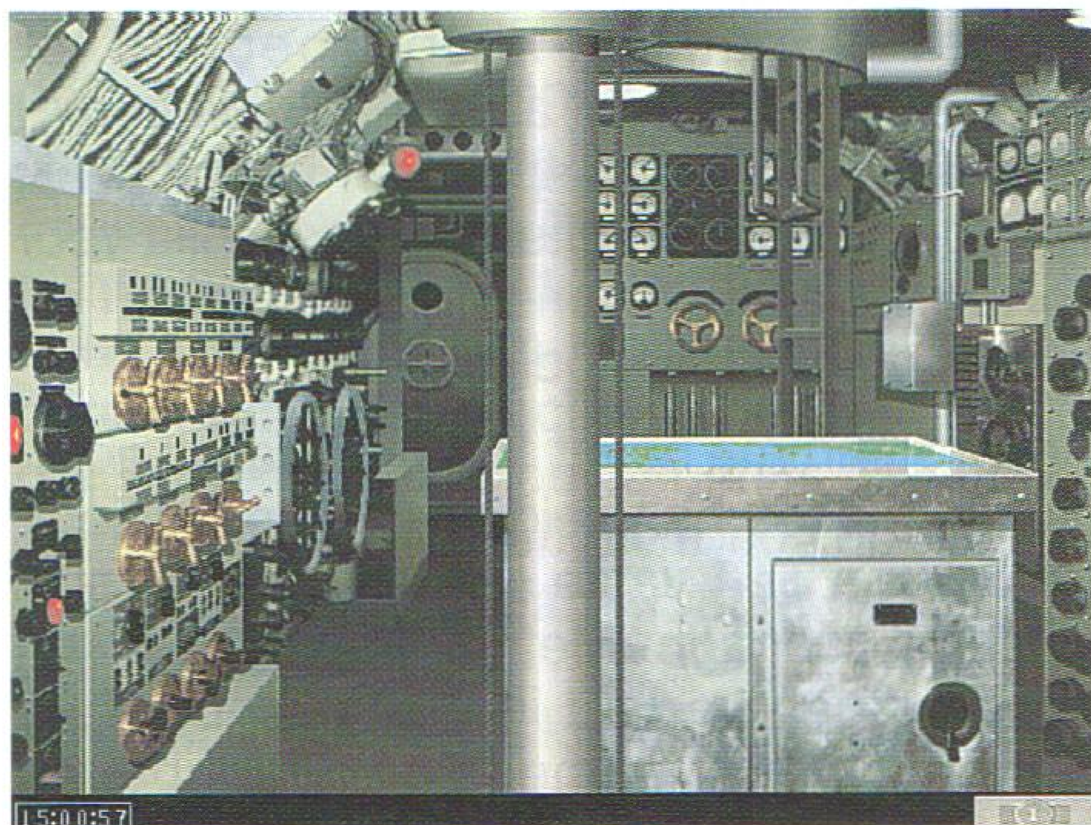
Maar helaas, zodra je enkele torpedo's hebt afgevuurd, reageert de vijand onmiddellijk en stoomt met grote vaart op je af.
Hier begint het eigenlijke spel pas, en om de vijand af te schudden moet alles uit de kast gehaald worden.

Toen ik SILENT HUNTER binnenkreeg startte ik (arrogant als ik was) gelijk met de hoogste moeilijkheidsgraad. Mijn kast bleek kleiner te zijn dan ik dacht, want keer op keer werd ik, na mijn torpedo's afgevuurd te hebben, naar de bodem verwezen door dieptebommen. Hé, dit is andere koek dan het oude spel Silent Service 2; dit spel is echt pittig! Na een paar uur proberen heb ik de computer uitgezet en ben ik rustig de uitgebreide handleiding gaan lezen. Hierin kwam ik veel nieuwe opties tegen. Naast een sonar heb je ook nog een radar op je schip zitten waarmee je schepen kunt opsporen en op grotere afstand kunt volgen en eventueel al kunt aanvallen. Ook krijg je een instrument tot je beschikking waarmee je verschillen in watertemperatuur op diverse diepten kunt meten. Als je net onder een warmere of koudere stroming duikt, kan de vijand je haast niet opsporen en kun je aan hem ontsnappen.

Na de handleiding gelezen te hebben begon ik weer met frisse moed en startte een missie op met toch maar een lagere moeilijkheidsgraad. Met de kennis uit de handleiding ging ik aan de slag en nu ging het gelijk veel beter. Dit is dus zeker een programma, waarbij ook de ervaren speler de handleiding moet bestuderen, omdat er een aantal nieuwe opties is, die je nodig hebt om het spel optimaal te kunnen spelen. Dus alle Aces of the Deep freaks, lees eerst toch maar even de documentatie door!
Het spel bestaat uit twee delen, de losse missies en de 'campaign'. De campaign is verreweg het interessantste omdat deze de mogelijkheid biedt voor een carrière. Voor het aantal schepen dat je tot zinken brengt krijg je medailles en onderscheidingen. Het spel biedt je alle vrijheid en mogelijkheden om zelf op pad te gaan en de zee af te speuren naar schepen en zelfs vijandelijke havens binnenvaren hoort tot de mogelijkheden. Een optie waarmee de tijd versneld kan worden zorgt ervoor dat het spel niet te saai wordt. Dit alles wordt op de monitor prima weergegeven (op enkele schoonheidsfoutjes na) en ook over het geluid ben ik zeer te spreken, want digitale spraak en realistische soundtracks houden SILENT HUNTER levendig. Zoals ik reeds vermeld heb is dit spel ook geschikt voor ervaren spelers omdat de instelbare moeilijkheidsgraad het voor iedereen interessant houdt. Toch is er een minpuntje: hoe verder je in de tijd komt, hoe zwakker de Japanners worden, dus hoe makkelijker het spel is. Dit is het tegenovergestelde van Aces of the Deep, of andere vergelijkbare spellen, waarbij het steeds moeilijker wordt opdrachten te volbrengen. Wel realistisch natuurlijk, maar minder boeiend.
Houd je van onderzeebootsimulaties, dan is dit een verplichte aanschaf, maar houdt je meer van veel schieten (Tie Fighter + Doom spelers) dan denk ik dat dit spel te serieus voor je is. Je redt het niet met lukraak knallen.









Iwan Luiten.

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door CD-Contact Data.

EK'96, het voetbalspel

Softwarehuis: Davilex.
Min. 80386DX, min. 8Mb., SVGA, harddisk, CD-ROM speler, DOS 5.0+, Windows 3.1/95.
Keyboard/Joystick/Muis.
Aantal spelers: 1-2.
Sound Blaster en compatibel.
Richtprijs: 39,95



Om maar meteen met de deur in huis te vallen: dit spel is geen FIFA'96. Bij EK'96 geen technische hoogstandjes in het veld, geen uitgebreide statistieken en geen strategiën met creatieve opstellingen. Loont het dan de moeite om nog verder te lezen? Ja zeker, want Davilex heeft met het oog op het Europees kampioenschap van deze zomer toch een interessant produkt voortgebracht.

Bij EK'96 gaat alles puur om het voetballen zelf. Je hebt geen wisselspelers, geen vervelende scheidsrechters die met gele en rode kaarten zwaaien en geen speciale strategie. Gewoon 22 spelers op een voetbalveld, die slidings en tackles kunnen maken, de bal gewoon af kunnen passen of een tegenstander uitspelen en natuurlijk met of zonder effect op het doel kunnen schieten. Het geheel doet EK'96 herinneren aan de arcade voetbalspellen, zoals we die kennen van de Commodore 64 en de MSX. Is dit bezwaarlijk? Nee, want meer heb je niet nodig om op de computer een spannende partij voetbal te kunnen spelen.

EK'96 biedt drie spelmogelijkheden. Op de eerste plaats kun je een oefenpartij spelen tegen 'oud Oranje'. Een tweede mogelijkheid is een vriendschappelijke wedstrijd te spelen tegen een van de andere 15 landen die deelnemen aan het EK. Dit alles is er op gericht je klaar te stomen voor het echte werk: het EK van 1996. Hier kom je in een poule te staan, waar je achtereenvolgens speelt tegen Schotland, Zwitserland en Engeland. Als alles meezit kom je door de poule heen en in de kwartfinale van waaruit je je naar een plaats in de finale moet vechten.

Zowel de oefenwedstrijden als het EK'96 kun je op drie moeilijkheidsgraden spelen. Op het makkelijkste niveau doen de tegenstanders bij wijze van spreken een stapje opzij, zodra je in de buurt komt. Een niveau hoger wordt het al een stuk moeilijker. Toch kun je hier na enkele uurtjes gespeeld te hebben al Europees kampioen worden. Pas op de hoogste moeilijkheidsgraad wordt het spel echt uitdagend. Hier zul je naast goed voetbal ook een dosis geluk nodig hebben om de finale te bereiken.

De beelden zijn in SVGA uitgevoerd en zien er dan ook goed uit. Uniek bij dit spel is een klein radarscherm onder in het beeld, waarop de posities van de 22 spelers worden aangeduid. Op deze manier kun je toch passen naar een vrijstaande medespeler die ver van je vandaan staat en daarom nog niet op het beeldscherm te zien is. Dit is uitermate handig en zou wat mij betreft vaker toegepast mogen worden.

Een van de sterkere punten van EK'96 is het geluid. Je krijgt tijdens de wedstrijd geen 'voetbalgeluiden' te horen, zoals het schieten van de bal. In plaats daarvan krijg je, naast de stadiongeluiden, ook 'live' commentaar van Jack van Gelder. En hij zou Jack van Gelder niet zijn als hij niet helemaal uit zijn dak gaat bij een doelpunt van Oranje om nog maar niet te spreken van wat er gebeurt als je daadwerkelijk Europees kampioen wordt. Dit is werkelijk heel leuk gedaan. Ook is er volop muziek. De snelle deuntjes versterken weer het 'arcade-gevoel'.



Conclusie

EK'96 is een van de vele produkten, die in de aanloop op het EK van 1996 op de markt verschijnen. Gelukkig heeft men zich bij Davilex ingespannen en dat heeft geleid tot een leuk voetbalspel, dat uiterlijk goed verzorgd is en eenvoudig te bedienen. De deuntjes uit "Oranje, ja, ja, ja", een audiotrack die eveneens op de CD is ondergebracht, brengen je al helemaal in de stemming voor het EK en als je Jack van Gelder hoort roepen:, "We hebben de cup, we hebben 'm", is er geen twijfel meer mogelijk; het wordt een heel mooie zomer voor Oranje.

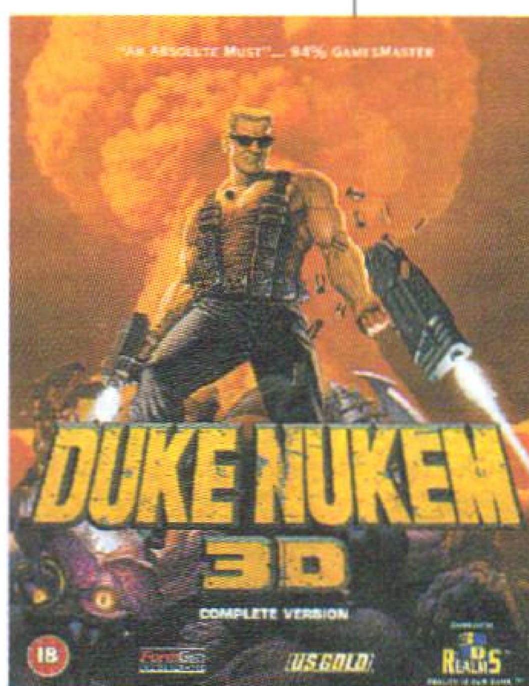
Erwin Kriesels.

BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	4
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Davilex.

DUKE NUKEM 3D complete version.

Softwarehuis: 3D Realms.
Min. 80486DX/33Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, VGA, SVGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1-2.
Sound Blaster en compatibel.
Richtprijs: FL. 89,=



Duke Nukem 3D heeft een boxverpakking met daarin een flinke hoeveelheid reclame en de cd in plastic doosje, waarin zich ook de handleiding bevindt. Naast het programma staan op de cd talloze extraatjes. O.a. modem en netwerkmogelijkheden, een uitgebreide "build your own levels" editor, 3 previews van andere toppers, Duke Nukem 1 en 2 compleet en 5 shareware versies van Raptor, Rise of the Triad, Realms of Chaos, Terminal Velocity en Whacky Wheels. Ook bevindt zich op de cd Univbe, de universele vesa-bios driver die gegarandeerd vele resolutie-problemen oplost. Gebruik hiervan moet wel betaald worden.

Duke Nukem 3D lijkt qua opbouw op Doom, maar heeft een totaal eigen karakter waardoor de term Doomkloon misplaatst wordt. O.a. het onder water zwemmen, vliegen, muren opblazen, springen en klauteren alsmede de SVGA-mogelijkheid en de indrukwekkende lijst van wapens (let vooral op de shrinker en de freezer), 10 in totaal, typeren dat. De moeilijkheidsgraad ligt ook een stuk hoger en zelfs in de easy mode heb je er een hele kluif aan. In deze versie krijg je in totaal 9 soorten tegenstanders en de beschikking over meer wapens met in totaal 3 levels.
Voor een uitvoerige beschrijving van dit spel verwijs ik naar Software Gids nr. 37 waar de shareware-versie gerecenseerd staat. Daar sluit ik mij aan bij Jocelyn's conclusie: een absolute topper!!

Peter Postma.

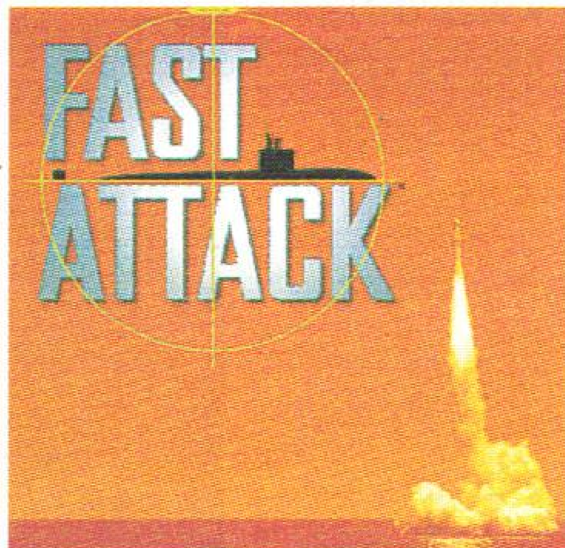


BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	10
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

FAST ATTACK

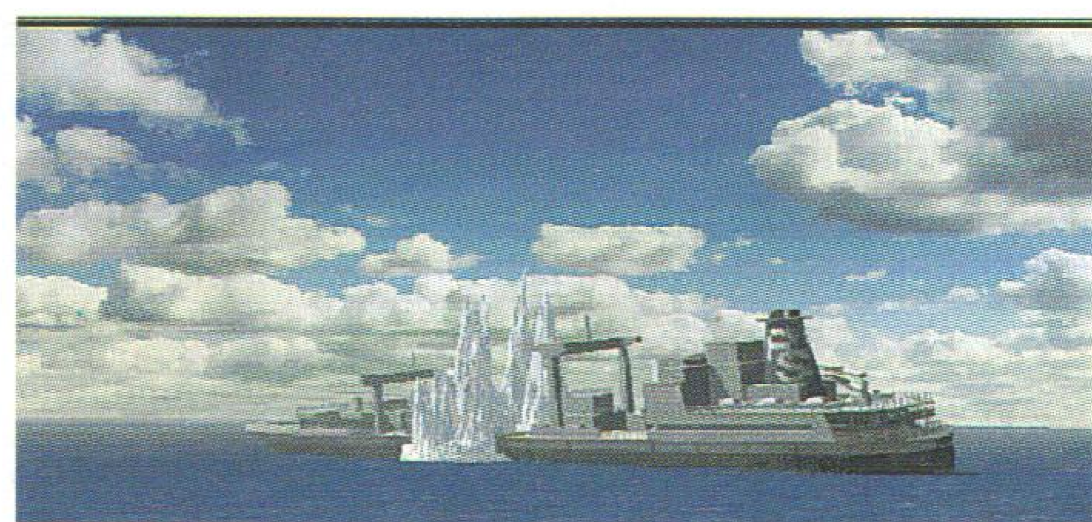
Softwarehuis: Software Sorcery.
Min. 80486DX/33Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, SVGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster en compatibel.
Richtprijs: FL. 79,=



De Amerikaanse marine heeft je aangesteld als gezagvoerder op een atoom onderzeeër van het type 688I (improved Los Angeles class). Deze 688I onderzeeër is uitgerust met de beste staaltjes techniek en elektronica die Amerika te bieden heeft. Deze duikboot beschikt niet alleen over torpedo's, maar ook over harpoon-raketten en zelfs een aantal Tomahawks. Deze laatste raketten hebben hun waarde bewezen in de Golfoorlog. Radarinstallaties en hoofdkwartieren werden uiterst nauwkeurig vernietigd door deze geleide projectielen, die op honderden kilometers van het doel werden afgevuurd. Het vaartuig wordt aangedreven door atoomenergie en heeft dus in principe onbeperkte brandstof. Het is met de 688I zelfs mogelijk om drie maanden te varen zonder boven water te komen. Het gave van het varen met zo'n geavanceerd schip werd goed getypeerd door Jim, een kennis van me die al 40 jaar bij de Amerikaanse Navy zit. "Wow man, this stuff was all classified three years ago".

Fast Attack is namelijk een realistisch spel wat inhoudt, dat het besturen van de onderzeeër een getrouwe simulatie van de realiteit is. Je krijg steeds opdrachten van het opperbevel, die je uitvoert in de Middellandse zee, de Perzische Golf of ergens anders waar problemen zijn. Bij het vervullen van de opdrachten moet je altijd twee zaken niet vergeten: je mag niet onnodig je bemanning in gevaar brengen en je moet de diplomatieke positie van de Verenigde Staten nooit in gevaar brengen. Dit betekent dat je altijd heel zorgvuldig te werk moet gaan, op zich niks mis mee, maar 'effe lekker knallen' is er niet bij. In de opdrachten die je krijgt zit veel variatie, van installaties te land vernietigen tot schepen escorteren en de vijand bespioneren. De interessantste opdrachten vind ik die, waarbij je tegenstanders ook duikboten hebben, en er gevechten tussen jouw on-





derzeeër en andere ontstaan. Zenuwslopend, dat wel.

Alles wordt scherp uitgevoerd in SVGA en vooral de korte animatie filmpjes zien er heel goed uit. Het geluid is gewoon prima. Op de handleiding die je bij het spel krijgt heb ik wel wat aan te merken. Hij is niet overzichtelijk. Alles wordt wel uitgelegd maar als je even snel iets wilt opzoeken is dat niet mogelijk. Dit is op zich niet zo'n groot probleem, want het spel heeft weinig snelheid. Dit vind ik ook het grootste nadeel van dit soort spellen, urenlang loop je te rotzooien totdat je tot actie over kunt gaan. Het spel is daarom vooral voor de geduldige spelers (de wat oudere?) en niet voor mensen die snel resultaten willen hebben en binnen een uurtje een missie uitgespeeld willen hebben. Deze mensen raad ik Silent Hunter aan, een spel met meer actie. Een tip: speel dit spel nooit met het geluid aan voordat je naar bed gaat, de PING! van de sonar houdt je uit je slaap.

Iwan Luiten.

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

TRIAZZLE

Softwarehuis: Berkeley Systems.
Min. 80386DX/33Mhz., min. 4Mb., Windows 3.1+, VGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster en compatibel.
Richtprijs: FL. 59,95



Het geheel Nederlandstalige 'legpuzzelspel' Triazzle is gebaseerd op de populaire puzzel van ene Dan Gilbert. Je krijgt een aantal driehoekige puzzelstukken die je zodanig moet slepen, roteren en neerleggen dat er dieren verschijnen in hun natuurlijke leefwereld, het regenwoud. In totaal zijn er 3 moeilijkheidsgraden: beginner, gevorderde, expert. Elke graad heeft op zich ook weer 5 gradaties in moeilijkheid. Wordt het spel je te eentonig dan kun je via de speelbord-optie diverse instellingen veranderen t.w. triazzle-type, achtergrond, puzzelstukstijl en randen. Spelgeluiden, regenwoudgeluiden en tijdklok kun je aan- of uitzetten. De help-functie zorgt tevens voor een leerzame noot: hier krijg je tekst en uitleg over de dieren in hun leefomgeving en over de Rainforest Alliance (waarover later meer).

Je kunt tijdens de installatie kiezen voor vaste-schijf installatie (aanbevolen, geen cd meer nodig) of CD-ROM installatie. Het vereiste serie-nummer waarnaar gevraagd wordt staat op bladzijde 2 van je handleiding bovenaan. Je moet het maar even weten. De makers van Triazzle zijn ook verantwoordelijk voor de screensaver After Dark. Triazzle wordt geleverd met een After Dark-module, waarin de dieren en geluiden van het regenwoud uit het spel zijn opgenomen. Je kunt deze module gebruiken in combinatie met After Dark versie 2.0c of hoger. Tijdens het installeren wordt dan de Triazzle-module in de directory van After Dark bijgeschreven. De moeite waard voor screensaver-fanaten.

Aardige bijkomstigheid is dat, wanneer je het spel koopt, een deel van de opbrengst naar de "Rainforest Alliance" gaat, een internationale organisatie die zich inzet voor het instandhouden van het regenwoud.



Triazzle is al met al een aardig puzzelspelletje, een leuk tussendoortje, en niet meer dan dat. Spraak ontbreekt, de muziek en geluidseffecten zijn niet al te spectaculair. Pluspunt is dat met een geringe configuratie het spel ook te spelen is in een tijd, waarin juist steeds hogere configuratie-eisen aangesproken worden. De mooie en kleurrijke vormgeving alsmede de screensaver-mogelijkheid en de redelijke prijs maken het toch een product dat de moeite waard is. Bovendien steun je een goed doel. Geschikt voor alle leeftijden!

Peter Postma.

BEELD:	7
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	7

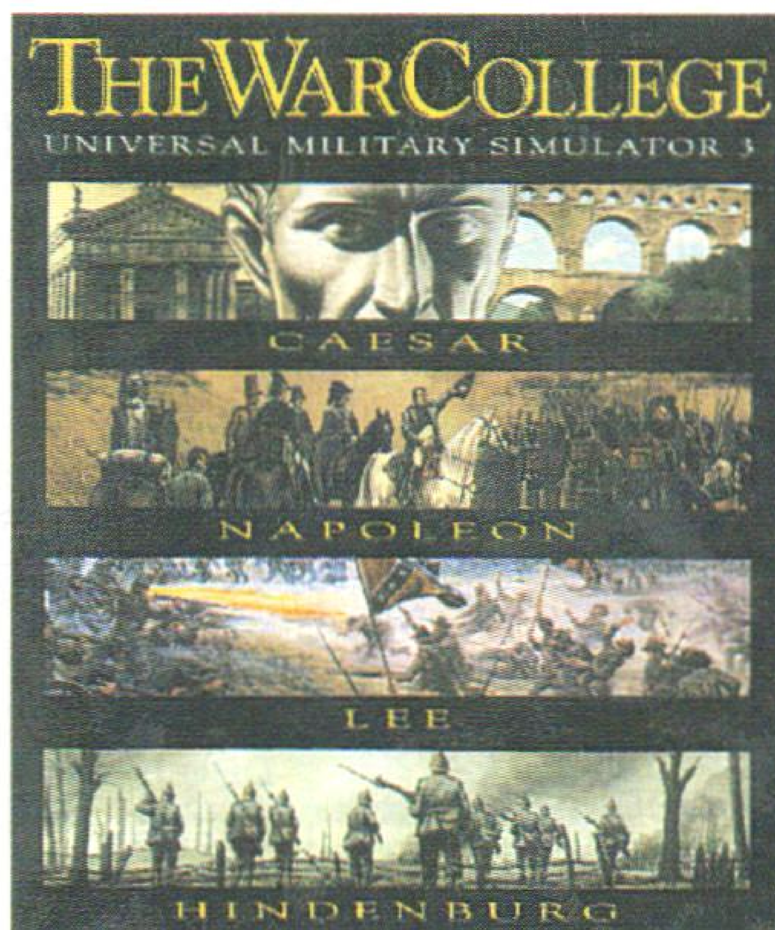
Beschikbaar gesteld door Homesoft.



THE WAR COLLEGE

Softwarehuis: Intergalactic Development.
Min. 80486SX/33Mhz., min. 2Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1-2.
Geluid via interne speaker of rechtstreeks vanaf de CD.
Richtprijs: FL. 98,=

Aanbevolen: 80486DX/66 processor.



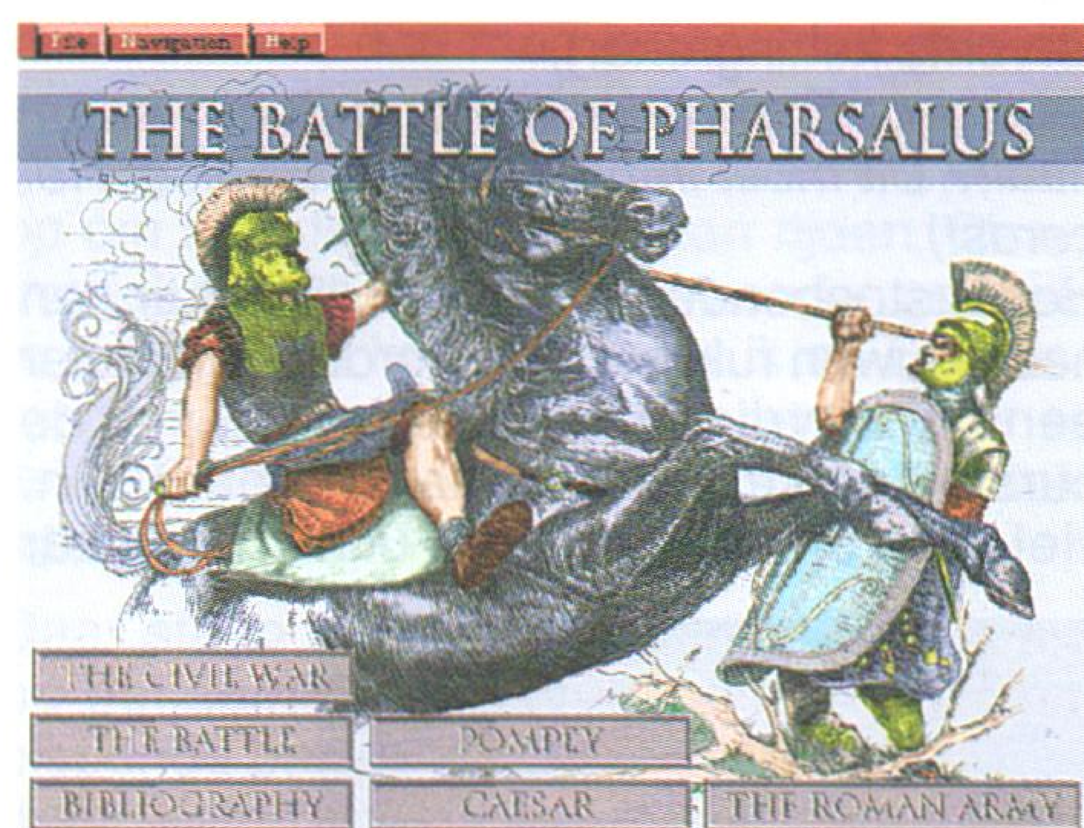
Wat hebben de veldslagen bij Pharsalus (Julius Caesar), Austerlitz (Napoleon), Antietam (Lee) en Tannenberg (Hindenburg) met elkaar gemeen? Ze zijn opgenomen in Universal Military Simulator 3, oftewel The War College, van Intergalactic Development. De naam van deze militaire simulator is goed gekozen, want het programma heeft meer weg van een pittige cursus bij Clingendael (instituut voor oorlogsstudies) dan van een spel.

UMS 1 en 2 werden indertijd ook al met gemengde gevoelens ontvangen. Een enorm dik boek om door te worstelen, veel veldslagen uit alle mogelijke tijdperken en afgrijselijke graphics. De makers hadden niet eens de moeite genomen om fatsoenlijk kaartjes te tekenen; Europa zag er bijvoorbeeld uit alsof iemand het door middel van legoblokjes bij elkaar had gelegd. De echte puristen onder de wargamers vonden UMS briljant, maar de meeste spelers, waaronder ikzelf, haakten al snel af.
Anno 1996 is van die kaartjes in ieder geval meer werk gemaakt. Het gaat om golvende landschappen die door middel van satellieten zijn gereproduceerd. De legers trekken daar in de vorm van blokjes overheen. Inderdaad, langwerpige blokjes, waarbij totaal geen verschil te zien is tussen infanterie, cavalerie en artillerie. Sterker nog, er is ook totaal geen verschil te zien tussen een Romeinse veldslag en een slag uit de Eerste Wereldoorlog. Het zijn steeds dezelfde blokjes die over de kaart ten strijde trekken.

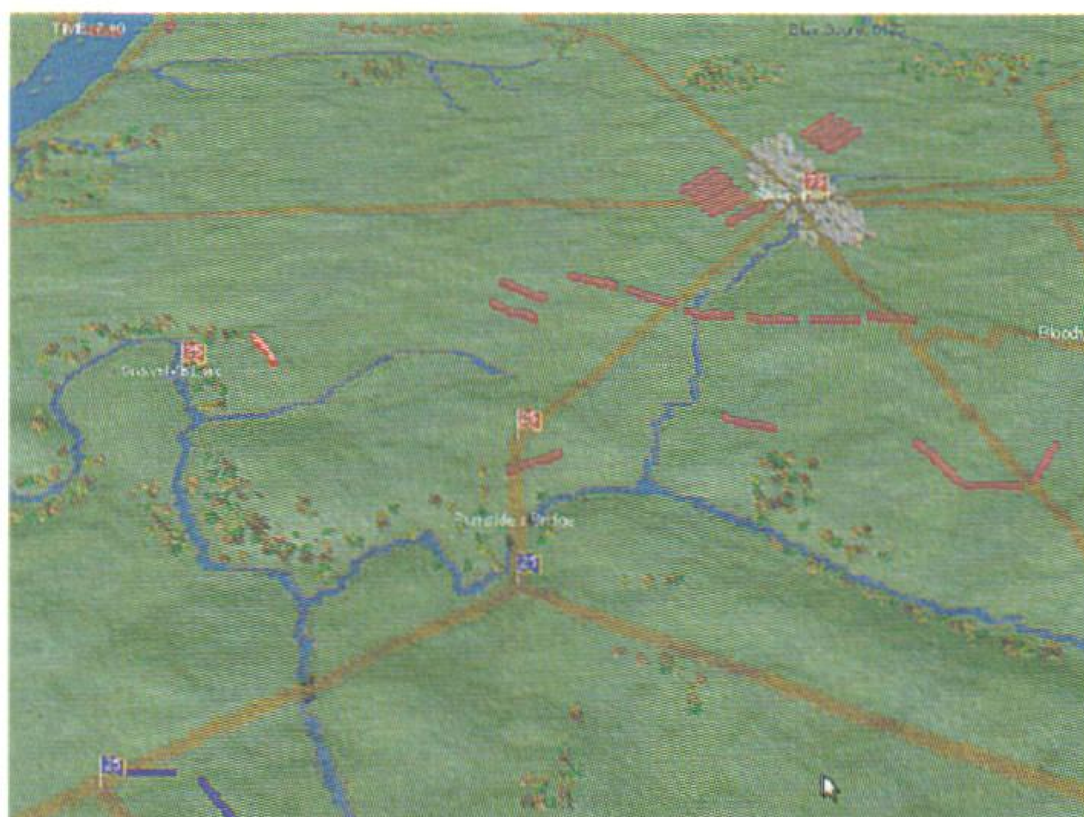
TWG vertoont sterke gelijkenis met de schematische tekeningen van veldslagen die je vaak in boeken aantreft. Legers als streepjes met pijlen die aangeven welke manoeuvres er werden uitgevoerd. Ook lijkt TWG wel wat op de veldslagen van Peter Turcan (Waterloo, Austerlitz, Borodino). Bij Peter Turcan was er echter sprake van een echt driedimensionaal aanzicht en kanonnen waren nog als kanonnen te herkennen. Er was zelfs hier en daar een generaal op een paardje te zien. De makers van TWG trekken hun neus op voor dat soort verfijningen. Soldaten, paarden en kanonnen zijn allemaal blokjes. En dat maakt het spel vreselijk saai om te zien, als je gewend bent aan Fields of Glory, Civil War, Gettysburg van Talonsoft om maar een paar fraai vormgegeven wargames te noemen. Bij die blokjes kun je je gewoon niets voorstellen. Tenzij je misschien student bent aan een militaire academie, waar TWC zeer op zijn plaats is.

TWC, het moet gezegd, zit verder professioneel in elkaar. Het spel wordt in werkelijke tijd gespeeld, hetgeen betekent dat het achter elkaar doorgaat. Je moet pauzeren om nieuwe orders in te geven. Het systeem van beurten en verplaatsing via vakjes op het bord, kenmerkend voor de meeste wargames, is inderdaad niet zo realistisch. In een echte oorlog staan legers niet op elkaars aanvallen te wachten. Als een legeronderdeel op de kaart met de muis wordt aangeklikt kunnen orders gegeven worden. De troepen kunnen marcheren, snel marcheren, in aanvalsformatie gaan staan of verdedigen. Heel belangrijk is de richting waarin de troepen kijken. Het draaien van een eenheid kan heel precies worden afgesteld. Om troepen te laten bewegen trek je een richtingslijn over het slagveld. Dit werkt in de praktijk heel eenvoudig. De generaal moet verder rekening houden met vermoeidheid, moreel, ervaring van soldaten, leiderschap, bevoorrading en munitie. De kaart kan naar alle kanten worden gedraaid en er kan lustig worden in- en uitgezoomd. Maar ook van heel dichtbij blijven de blokjes gewoon blokjes.

Een heel ander verhaal is de historische achtergrond die in het spel zit. Daar is veel interessante informatie over de veldslagen en de generaals te vinden, aantrekkelijk vormgegeven door middel van foto's en tekeningen. Deze database is heel toegankelijk en 'interactief', maar toch ook tamelijk beknopt. De makers van TWG hebben op zich gekozen voor boeiende veldslagen.
Pharsalus was de beslissende veldslag in de Romeinse burgeroorlog tussen Julius Caesar en Pompejus. De enige slag ooit tussen Romeinse legioenen, een man tegen man-gevecht dat door Caesar middels een briljante flankaanval (nadat hij eerst de cavalerie van Pompejus in de val had gelokt) werd gewonnen.
Austerlitz is waarschijnlijk de mooiste overwinning van Napoleon. Een leger van Oostenrijkers en Russen, dat drie keer zo groot was als het Franse leger, werd in 1805 door middel van geniale manoevres in de pan gehakt.
Antietam was de bloedigste veldslag uit de Amerikaanse burgeoorlog. De invasie van het zuidelijke leger onder Lee werd hier gestopt, maar tegen een verschrikkelijke prijs. De noordelijke generaal McClellan offerde een groot deel van zijn veel grotere leger op door het steeds maar gedeeltelijk in te zetten. Maar ook Lee leed grote verliezen.
Tannenberg is een van de grootste overwinningen in de krijgsgeschiedenis. Een enorm Russisch leger trachtte aan het begin van de Eerste Wereldoorlog Oost-Pruisen in te nemen. Het slecht geleide Russische leger, dat erbarmelijk was uitgerust en amper werd bevoorraad, was echter geen partij voor de efficiënte Duitse oorlogsmachine onder Hindenburg en Ludendorff. Het werd omsingeld en totaal vernietigd. Tannenberg was de enige veldslag in de Eerste Wereldoorlog die niet in loopgraven vastliep, en waarschijnlijk de enige die 'leuk' genoeg is om na te spelen. Aan een simulatie van de uitzichtloze slag bij Verdun moet je niet denken en die bestaat dan ook niet.







De uitdaging is bij deze veldslagen zeker aanwezig. Pompejus moet stand kunnen houden tegen Caesar, Napoleon moet verslagen kunnen worden bij Austerlitz, de noordelijken kunnen Antietam winnen en de Russen moeten Hindenburg een lesje kunnen leren. Maar het is allemaal zo weinig inspirerend bij dit spel. TWC is voorzien van speciaal gecomponeerde muziek, die mij niet erg kon boeien. Ook zijn er geluiden van geweervuur en dergelijke, maar dan moet het spel wel grotendeels op de harddisk worden geïnstalleerd. De gebruiksaanwijzing is goed. Gametek wil nog veel meer veldslagen voor het systeem gaan uitbrengen, maar als die ook niet van de eerste vier te onderscheiden zijn, lijkt me dat niets iets om naar uit te kijken. TWC is meer een opleiding dan een spel en zal, vrees ik, net zoals UMS alleen de puristen en wellicht Joris Voorhoeve kunnen boeien.

Frank Buurman.

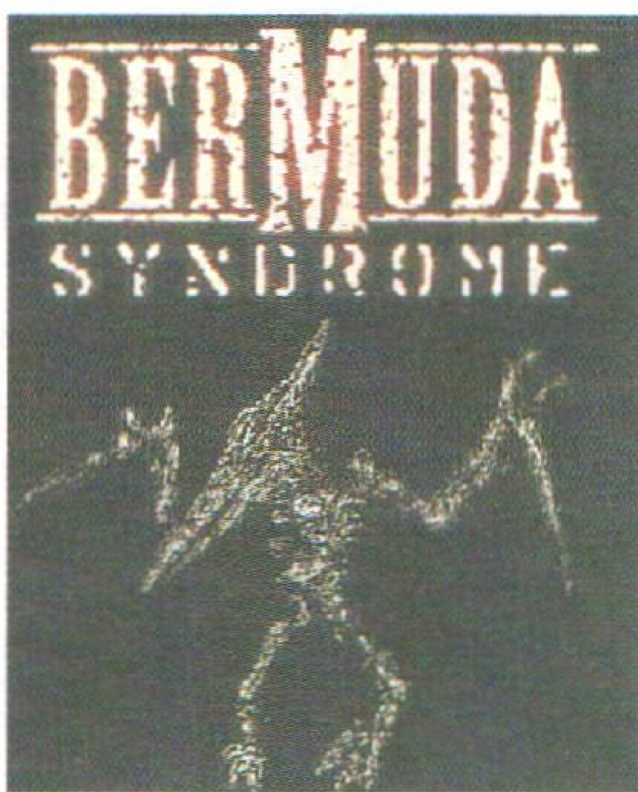
BEELD:	6
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	6
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

BERMUDA SYNDROME

**Softwarehuis: Century Interactive.
Min. 80486DX/33Mhz., min. 4Mb., DOS 3.3+, Windows 3.1/95, SVGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster en compatibel.
Richtprijs: FL. 119,95**

Aanbevolen: 80486/66Mhz., 8Mb., Soundblaster AWE32.



Bermuda Syndrome, geleverd in boxverpakking, bestaat uit de spel-cd en als extra een audio-cd met soundtracks (klassiek-getinte op Ravel gelijkende muziek). Deze 2 cd's bevinden zich in een stevig plastic opbergdoosje met daarin weer de handleiding.
Je kunt Bermuda Syndrome dusdanig installeren dat het speelbaar is vanaf je CD-ROM drive of vanaf je harddisk. Dit laatste wordt aanbevolen maar kost je, schrik niet, 200Mb. harddisk-ruimte. Het spel draait het beste in de 640x480 met 256 kleuren grafische mode.

Hoe kom ik los van die parachute!

We schrijven 1942. Piloot Jack Thompson vliegt met zijn bommenwerper in de omgeving van de beruchte Bermuda Driehoek. Plots volgt een luchtaanval, zijn toestel wordt geraakt en hij stort neer. In zijn pogingen het toestel nog recht te trekken ziet hij uit de ooghoeken hoe een jongedame, vastgebonden aan een soort offer-altaar het slachtoffer dreigt te worden van een prehistorische dino. Met meer geluk dan wijsheid weet hij de vleugel van zijn toestel zodanig te manoeuvreren dat de dino letterlijk zijn hoofd verliest. Het toestel is hierna echter niet meer te redden. Gelukkig brengt de schietstoel uitkomst. Daar hangt Jack dan: aan zijn parachute in een reusachtige boom, terechtgekomen op een tropisch eiland bevolkt met, naar later blijkt, talloze vervelende dino's, diverse andere monsters en boosaardige inheemse stammen.

Hier begint het spel en je eerste taak is het loskomen van je parachute. Ik klik en ik klik, linkermuis en rechtermuis, allebei de muisknoppen dan maar, slepen met mijn muis, rammen op wat toetsen, er gebeurt niets. Nog steeds hangt Jack bungelend aan zijn chuutje. De handleiding brengt uitkomst en al snel blijkt deze geen overbodige luxe. De bediening van Jack, en van het hele spel, is een kruising tussen het vermaarde "Blackthorne" (een vrij lastig platformspel waarbij de nadruk op nadenken en timing ligt) en het grafisch adventure "Shadow of the Comet". Voor wie deze spellen niet kent: ze worden gekenmerkt door een vrij omslachtig gedoe met zowat alle toetsen van je toetsenbord ten einde resultaten te bereiken.
Je drukt bij dit spel eerst op je Tab-toets, je selecteert je mes, je drukt weer op je Tab-toets en tenslotte op je Enter-toets. Jack snijdt zich nu los, laat zich vallen en in zijn haast om bij de lieftallig-uitziende jongedame te komen keelt hij een in de weg staande inboorling. Het veelvuldig gebruik van je toetsenbord lijkt op het eerste gezicht ingewikkeld, maar ben je een tijdje bezig dan wijst de weg zich vanzelf.

Grafisch adventure en platformspel met fraaie SVGA-beelden

Al snel valt op dat wanneer je niets doet er toch beweging blijft in je beeldscherm. Jack, wachtend op jouw opdrachten, paft de ene na de andere sigaret (opgelucht haal ik adem, ik ben blijkbaar niet de enige fervente kettingroker).
(N.v.d.r.: Een roker die opgelucht adem haalt? Dit moet in het Guiness Book of Records!)
Het vastgebonden vrouwtje blijft maar aan haar touwen rukken, dus wordt het tijd haar eens te bevrijden. Na wat gedoe met de cursor-toetsen weet ik haar te bereiken. Het mes brengt wederom uitkomst, maar de dame in kwestie vlucht rechts het beeld uit. Verdrietig zit ze daar op de grond en kun je je eerste gesprek voeren. Iets verderop in het veld vind je een uiterst bruikbaar schietgeweer waarmee je de eerstvolgende dino, weer een veld verder, neerknalt.

Het voortbewegen van Jack gaat van links naar rechts of vice versa. Dit alles in bijzonder fraaie SVGA-beelden waarbij wel opgemerkt moet worden dat de personen wel erg klein getekend zijn. Voor die fraaie beelden is trouwens een aantal voormalige Disney-medewerkers verantwoordelijk. Prima werk!
Voor je verder gaat, probeer eerst eens alle mogelijke opties voor Jack uit: laat hem eens hardlopen, bukken, rollen, zijn wapen laden, etc. Oefening baart kunst.
Praat met Natalia tot ze bereid is met je mee te gaan, want haar hulp zul je nog vaak nodig hebben. Dat er bij alle acties ook nagedacht moet worden bewijst het volgende. Bij een voorhistorische krokodil aangekomen lukte het me maar niet voorbij het monster te komen. Daarop schoot ik een ptedactylosaurus uit de lucht, de krokodil pakte deze prooi op en verdween ermee in het moeras. De weg was nu vrij.
De opbouw van het spel bestaat uit een zich herhalende afwisseling van oppervlakte-doolhoven. Na wat korte omzwervingen vind je een kristal met behulp waarvan je in zo'n doolhof verzeild raakt. Hier krijgt Bermuda Syndrome het karakter van een echt platformspel. Behendigheid (combinatie pijltjestoetsen met shifttoets) speelt dan de hoofdrol. Voor echte platformspel fanaten misschien niet al te moeilijk, maar echt eenvoudig is het zeker niet. Is dit onderdeel niet je sterkste kant, wees dan maar blij dat een 'save-optie' hier ook tot de mogelijkheden behoort. Bovendien blijkt je voorraad kogels onuitputtelijk.

CONCLUSIE

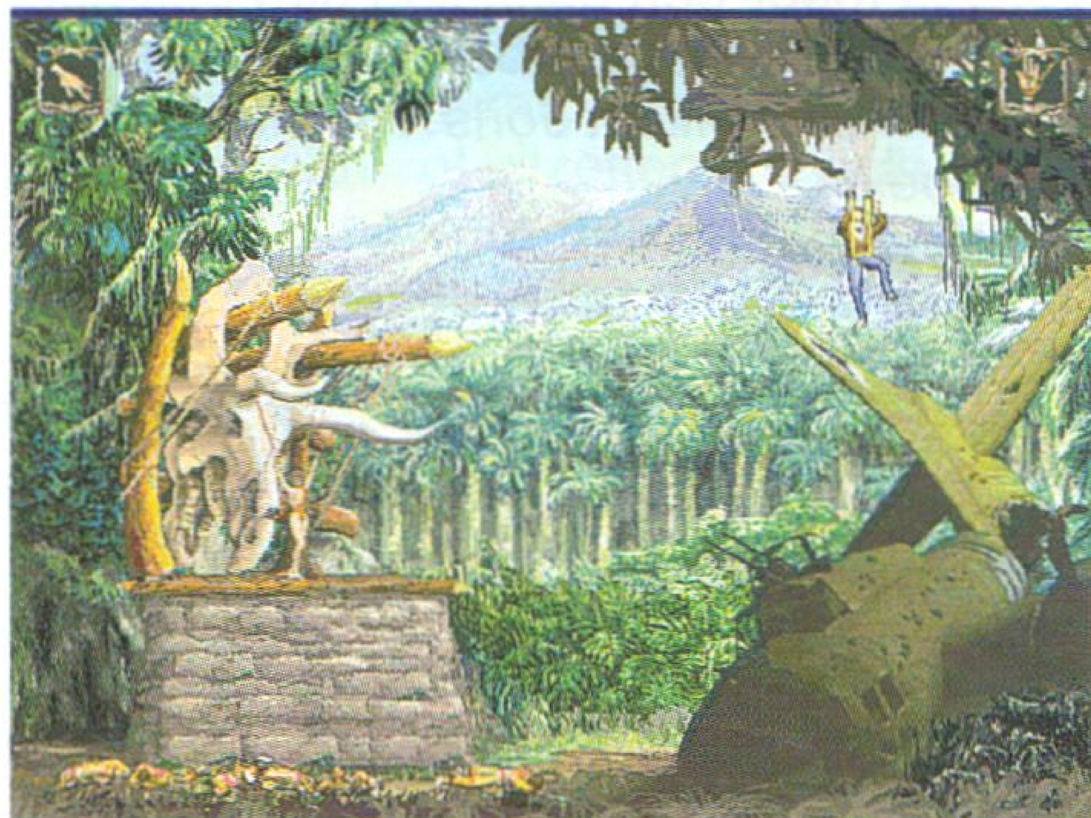
Bermuda Syndrome is een geslaagde mengeling van grafisch adventure en platformspel met de klemtoon op het laatste. Wie ooit "Blackthorne" gespeeld heeft mag het platformspel-gedeelte daarmee vergelijken.
Een aanrader voor de liefhebber en zeker niet al te makkelijk.
De audio cd is een mooi extraatje.

Peter Postma.

BEELD:	9
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	6

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



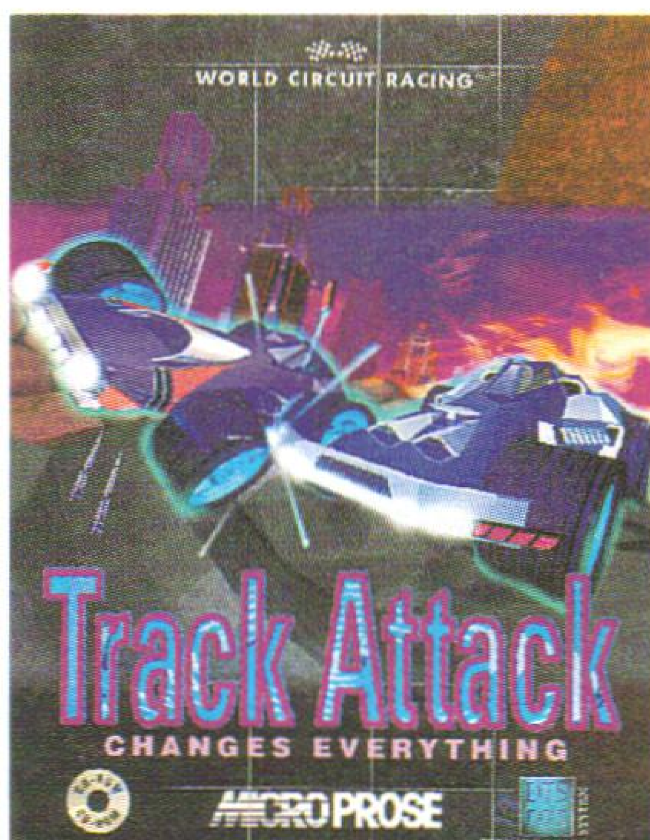






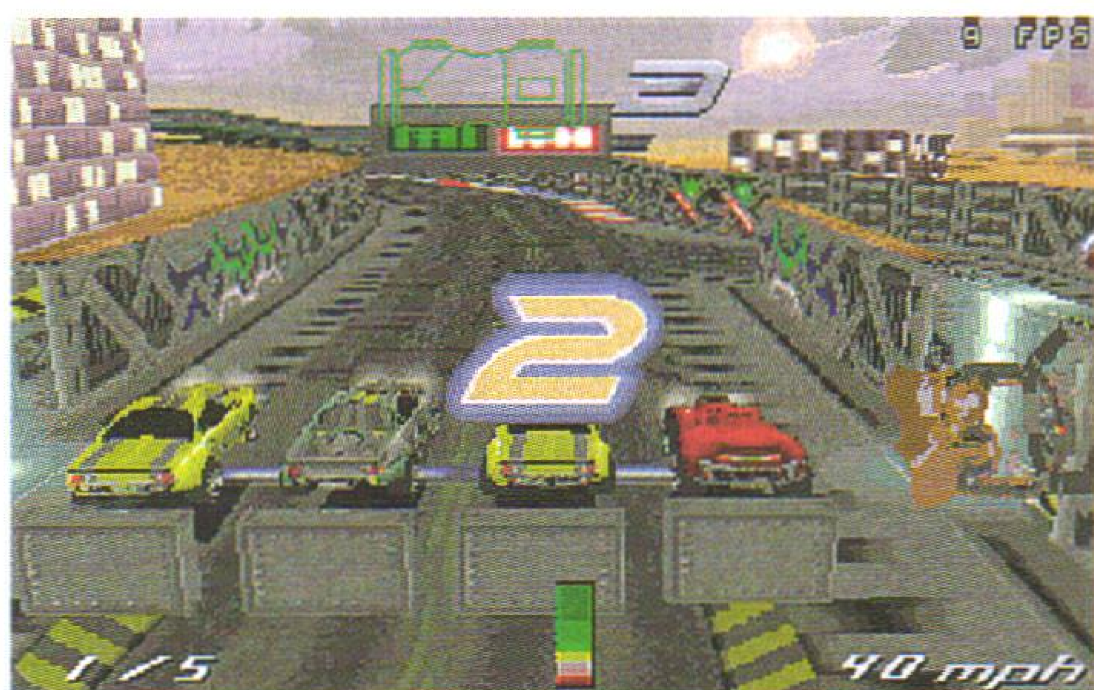
TRACK ATTACK

**Softwarehuis: Microprose.
Min. 80486DX4/100Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, MSCDEX 2.2+, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1-2.
Sound Blaster en compatibel.
Richtprijs: FL. 99,95**



Bezit je stalen zenuwen, heb je vlotte vingers, een soepele pols en de nodige porties reactievermogen, dan... ja dan kun je deelnemen aan Track Attack. Track Attack is racewerk, niet dat gewone baantjes trekwerk, het is net even iets meer en net even iets moeilijker en m.i. stukken spannender.

De installatie van het programma is uit te voeren onder DOS of WIN'95 waarbij we de keuze hebben om 40Mb. of 100Mb. van de harddisk in gebruik te nemen. De daaropvolgende instellingen zijn simpel uit te voeren. De besturing van ons voertuig kan met alle aangesloten randapperatuur incl. het Joypad voor de PC, uitgevoerd worden. De praktijk is altijd het beste om te bespreken, dus starten we de zaak op en hopen we de finish heel te bereiken.



VOORBEREIDING.

Voordat de race begint hebben we het genoegen nog wat zaken bij te stellen. Een hele goeie is de helderheids-instelling van je monitor. Je kunt de zaak iets oplichten aan de hand van de kleurenbalken die steeds donkerder worden. Pak de beste optie en je herkent direct stukken meer. Afhankelijk van de snelheid van je systeem kunnen de details en de schermgrootte van het speelveld aangepast worden. Natuurlijk is er een moeilijkheidsgraad-instelling en niet te vergeten de trainingsoptie. Wat wij nu gaan doen is gewoonweg lekker grof geld verdienen.
We geven aan dat we een "Venue" willen gaan racen met meerdere opponenten. Eerst kiezen we even ons voertuig uit en passen er een mooie opvallende kleur bij aan. In dit menu kunnen we verder wat eigenschappen aan ons voertuig verbeteren. Wat dacht je van het aanschaffen van een robuuste stalen bumper constructie. Kost wel wat, maar je hebt hem nodig. Ook een verstevigde zijkant is aan te raden. Het geld is op, maar je hebt, als je poen genoeg hebt, ook nog de keuze uit betere banden, een sterkere motor en zelfs een vernieuwde en totaal andere kooi constructie. Daarna mogen we kiezen uit meerdere tracks die allemaal iets bijzonders aan zich hebben. Na de keuze van een route valt nog aan te geven welk level we hierin willen rijden. Geloof me maar als ik aanraad om het eerst maar simpel te houden. In totaal zijn er 12 tracks in 3 moeilijkheidsgraden te vinden. Let wel, de route verandert niet, maar wel geheel andere zaken waar we later op terugkomen.
Het verschil tussen deze tracks en die van een gewoon racegame zijn globaal te beschrijven als volgt: in Track Attack werkt men veel met stalen/betonnen zijwandconstructies waar echt geen deukje in komt als je er eens tegenaan knalt. Er zijn waterwegen te vinden, spiegelgladde met sneeuw bedekte hellingen, springschansen, slecht wegdek, viaducten, tunnels, etc. Al deze componenten en nog heel veel meer komen we tegen in de diverse tracks. Echt geen makkie dus.



GO!!

We zijn er klaar voor en nemen deel aan de start. Met onze tegenstanders konden we vooraf even kennismaken. Zowel de dames als de heren zijn geen gemakkelijke figuren. Ze zullen er alles aan doen om je kapot te rijden. Leuk vooruitzicht niet? Mocht je tijdens de race gekozen hebben voor muziek, dan mag je je verheugen op een prima stuk geluid. De muziek bestaat grotendeels uit hardrock. Het zweept je wel op om steeds harder te gaan rijden. Deze muziek kun je ook afspelen zonder gebruik te maken van het spel zoals ik op het moment even doe. Tijdens het racen hoor ik liever het janken van motoren, dus muziek uit en ready to GO.

Daar staan we dan... er wordt afgeteld en op het sein "GO" geven we vol gas. Met piepende banden waar de rook onder vandaan walmt scheuren we weg. Het valt in het begin niet mee om je wagen echt recht te houden. Het eerste stukje gaat prima. De met grote schijnwerpers verlichte route verandert ineens. Het is niet waar hè. Van een brede route moeten we ons nu door een opening wurmen waar hooguit 1 voertuig doorheen kan, gelijk daarop moeten we scherp links en rechts. We knallen met volle vaart tegen de stalen wand en zien hoe stukken metaal de lucht in vliegen. Gelijk daarop knalt diegene die achter me reed boven op me en begint nog te schelden ook. We trachten ons te herstellen en scheuren een flauwe bocht in, raken bijna de wand en horen hoe we over stalen platen met gaten hobbelen. Corrigeren... te veel... klaboem (weer die wand!), corrigeren en wegscheuren. Tjonge, dit lijkt wel werken.
Dan een behoorlijke stijging. We schakelen de turbo in om goed vaart te krijgen. We zijn dan op het hoogste punt en zweven ineens door de lucht. Onder ons schiet een voertuig voorbij. Natuurlijk blijven we niet eeuwig vliegen dus knallen we boven op de ander. Een vrouwelijke stem slingert nu niet bepaald de complimenten naar m'n hoofd. Al met al hebben we de tweede plaats mogen bereiken. Maar we zijn er nog niet.
Ineens buldert het door de speakers dat wagen 4 is uitgevallen. Op dat moment begreep ik werkelijk niet waarom een wagen uit kon vallen, maar we zouden er spoedig achter komen. Nog steeds moeizaam de route volgend herkennen we een splitsing. We naderen een soort pitstoproute waar niet wordt stilgestaan, maar waar je de in de lucht hangende hologrammen moet raken. Als je wagen al behoorlijk naar de schroot geholpen is, wat boven in beeld aan je kenbaar wordt gemaakt, is dit de ideale oplossing om wat zaken te herstellen. Je raakt een sleutel, een pijl, een benzinetank en je verlaat de pitroute. Op dat moment merk je ook dat er weer leven in de cylinders zit. Je schiet werkelijk vooruit om maar gelijk weer een botsing met de verlichting te maken.

Dit soort schakelhologrammen kom je ook op de track tegen. Het leuke van deze dingen is dat ze een heel grote invloed hebben op je voorliggende of achteropkomende racer. De ene schakelaar die we tijdens het rijden raken kan zomaar een compleet wegdek laten zakken, zodat ze ineens een

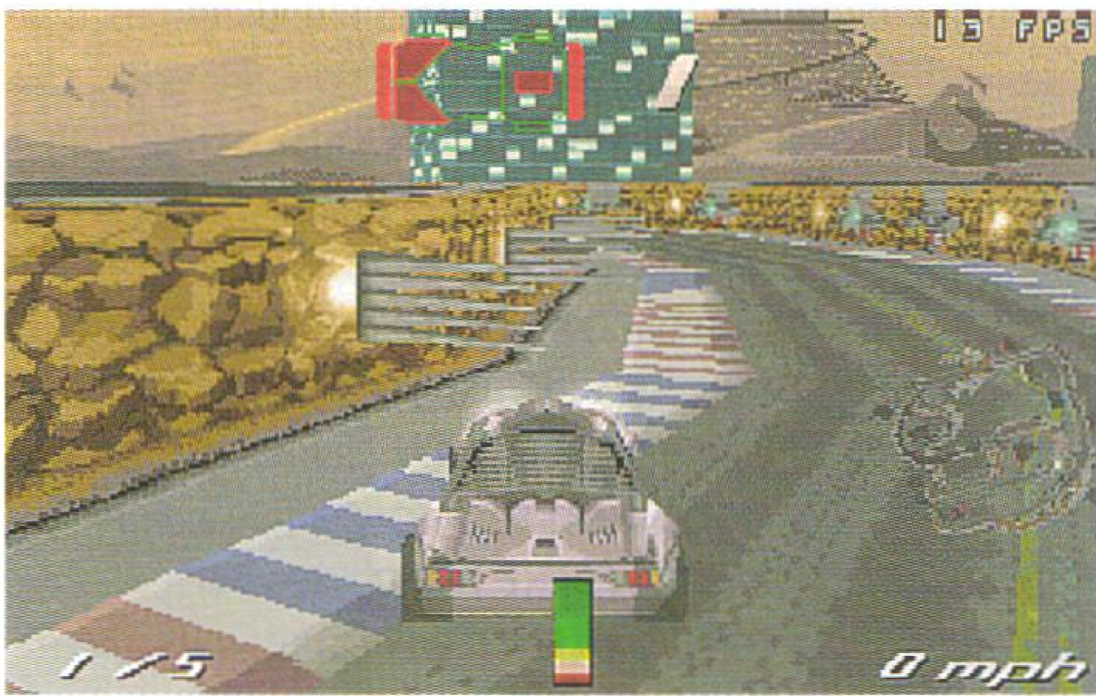


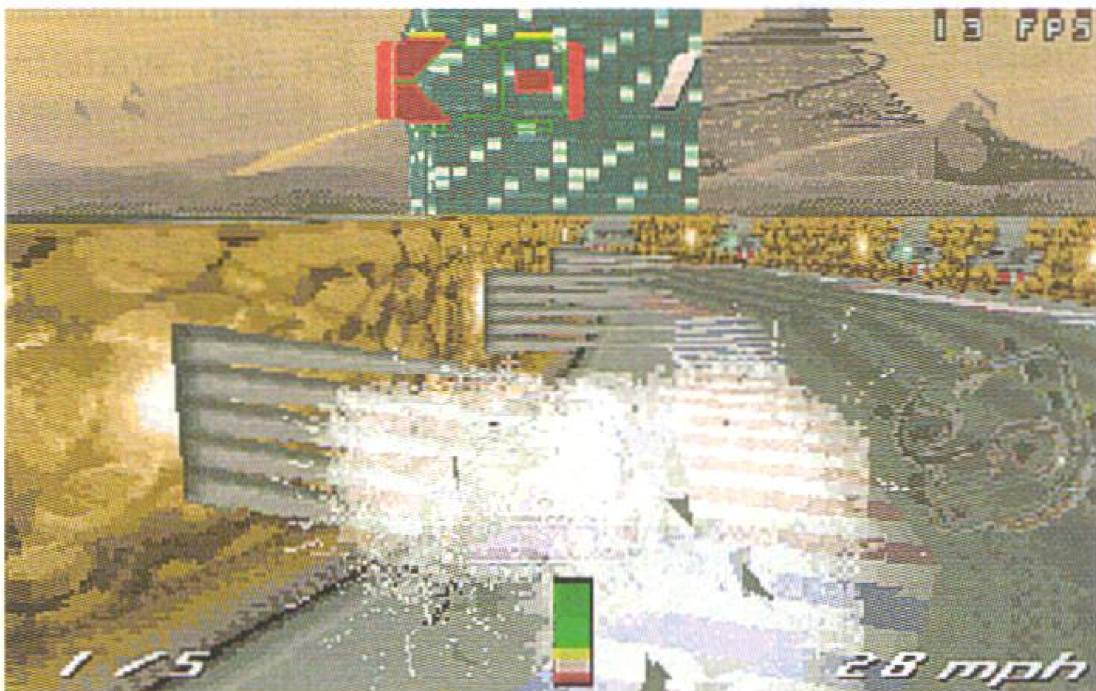
geheel andere route moeten volgen. Een andere schakelaar veroorzaakt plassen olie op de weg, zodat de achterliggers behoorlijk in de problemen komen. De laatste schakelaar die we even toelichten (let op, er zijn er meer) is het skull symbool. Zoals we weten is dat het doodshoofd met de botjes en als ik dat figuur zie, in welk spel dan ook, dan weet ik gewoon dat er echt iets gaat gebeuren dat niet altijd goed af kan lopen. Ook deze keer had ik gelijk. Ik kon de schedel niet ontwijken en de schakelaar werd actief. We razen de volgende bocht in en scheuren ons zo goed voorbereide wagentje totaal aan flarden. Gigantische stalen pennen met vlijmscherpe punten steken ineens uit de stalen muur. Niet eentje, maar een heel netwerk achter elkaar. Je kunt je misschien voorstellen wat er gebeurd is, als je daar met 150km per uur in raast. Einde spel... einde auto... triest maar waar.

Denk nu niet dat alleen Mr. Bone stalen speerpunten laat verschijnen. Wat dacht je er van als hij de op de baan ronddruipende olie ineens in vlammen zet, of dat op een rechte route, waar je normaal zo door kan tuffen, ineens een gigantisch grote wand de zaak blokkeert zodat je uit moet wijken, of dat je weet dat je na deze helling een giga jump moet maken en er ineens niks meer te jumpen valt, of de ineens opdoemende spijkers, water, olie, vuur, etc. Jawel er moet dus niet alleen stevig geraced worden, uitkijken moet je ook nog. Dit alles maakt het spel natuurlijk wel extra aantrekkelijk.

BEELD en GELUID

De weergave van de muziek is cd kwaliteit, dus daar valt niets aan toe te voegen. Hooguit het soort muziek, je moet er van houden. Als we de muziek uitschakelen horen we het bonken en beuken tegen de wanden beter, het piepen van de banden, het optrekken van je voertuig, etc. De





'Qsound optie' is bedoeld voor de surround-sound gebruikers.
Heel belangrijk voor ons is natuurlijk de werkomgeving. Daarmee komen we dus op de grafische situatie. De menu's waarmee we werken zien er prima uit. In het spel is het even minder, maar daardoor hebben we ook meer snelheid. Denk nou niet dat er tijdens het racen niets te beleven valt. We zien torenhoge flats buiten de baan, die volop verlicht zijn. De details op de baan zijn prima en bij het jumpen kan het gebeuren dat je zo hoog springt dat je buiten de zijwanden terechtkomt en naar beneden keldert. Je gaat dus echt de duistere diepte in. De botsingen met wanden, zandduinen of vervaarlijke uitsteeksels resulteren in explosieve reacties, waarbij onderdelen daadwerkelijk van je auto afgerukt worden. Zo kan het voorkomen dat je ineens je dure frontaalbescherming op de baan ziet liggen. Het raken van gevaarlijke uitsteeksels resulteert in een zwart rokende weergave van je wagen. De detaillering van het wegdek is prima en als je de pointers volgt kan het niet gebeuren dat je een blinde muur probeert te pletter te rijden.

NETWERK/MODEM

Ook deze optie is voorhanden, maar er wordt eigenlijk slechts weinig over verteld. We worden verwezen naar de "readme" file, maar ook daar krijgen we te weinig informatie. Hier zou echt iets meer aandacht aan besteed kunnen worden.

CONCLUSIE

De beelden in het options menu zijn weergegeven in SVGA (VESA) terwijl het echte racewerk in VGA uitgevoerd wordt. Niks op tegen, want het ziet er ook in deze situatie prima uit. De tracks zijn behoorlijk verschillend en bij elke levelverhoging wordt de moeilijkheidsgraad bepaald door de aanwezige schakelopties, die we op onze weg ontmoeten. Leuke verrassingen staan je hierbij te wachten. Een tegenvaller is het MODEM/NETWERK gebeuren, hierover had ik graag wat meer willen weten.
Al met al een gaaf spel. Razendsnel en behoorlijk verrassend. Je komt echt veel meer tegen dan wij nu hebben besproken en dat maakt de zaak extra aantrekkelijk. De Replay optie is perfect en doet me denken aan het Sega Saturn spel "Rally". Track Attack is beter door zijn uitgebreidere keuze aan tracks en het wisselende spelverloop. Geen track blijft hetzelfde.

Henk Riemersma.

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

JOHNNY BAZOOKATONE

Softwarehuis: ARC Development.
Min. 80486DX2/66Mhz., min. 8Mb., DOS 6.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/Gravis Gamepad.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster en compatibel.
Richtprijs: FL. 99,=



El-Diablo, de koning van de onderwereld, verveelt zich. Op zijn monitoren kan hij de bovenwereld in de gaten houden. Plotseling ziet hij op een van zijn monitoren een optreden van Johnny Bazookatone en zijn rockband. De muziek die deze band maakt heeft de beschaafde wereld in z'n muzikale macht. El-Diablo denkt dat, indien hij "Anita", de wonder gitaar van JB, kan bemachtigen, hij de wereld in zijn duivelse macht kan krijgen. Hij geeft zijn 4 helpers opdracht naar de beschaafde wereld te gaan en de leden van de rockband te ontvoeren. Uiteraard moeten ze ook Anita mee terug nemen.
JB is de enige die weet te ontkomen en volgt de helpers van El-Diablo naar de ingang van de onderwereld. JB is zijn Anita kwijt, maar heeft zijn geweergitaar meegenomen. Gewapend met zijn gitaar gaat hij op zoek naar zijn vrienden om uiteindelijk El-Diablo te ontmoeten en te verslaan, en zijn geliefde Anita weer te bespelen.

Behalve de spel-CD, bevindt zich ook een audio CD in de doos. Deze staat boordevol muziek en is op een gewone cd installatie af te spelen.
JB is een platformspel dat niet met een joystick gespeeld kan worden. Je bestuurt JB met de toetsen van je keyboard of met een Gravis gamepad. Je moet JB door 5 werelden loodsen om in EL-Diablo's domein oog in oog te komen staan met de onderwereld koning. In dit laatste level ligt Anita op JB te wachten. Onderweg moet je je vrienden zien te bevrijden, die zich bevinden aan het eind van elke wereld. Je vrienden worden bewaakt door een helper van El-Diablo.

Het geluid is prima verzorgd. Geen zoete melodietjes maar goede rockmuziek begeleiden dit avontuur. Een minpunt is de grafische weergave. Geen scherpe afbeeldingen, maar een wat wazig VGA beeld. Dit spel loopt qua beeld gewoon een paar jaar achter. Speltechnisch kwam het bij mij nogal slapjes over. Het spel scrollt wel lekker soepel over het scherm en door meerdere achtergronden wordt een 3D effect verkregen, maar dat alleen maakt nog geen goed spel. Het valt allemaal gewoon wat tegen. Ben je op zoek naar een flitsend modern platformspel, neem dan Earth Worm Jim 2. Dat is vele malen beter.



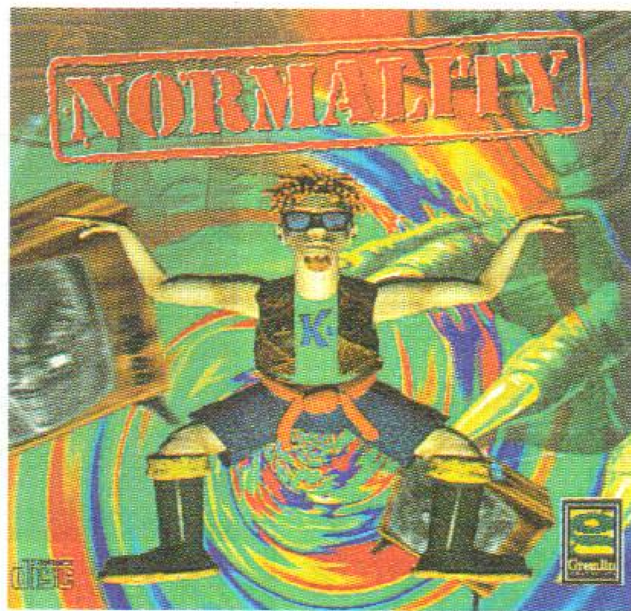
Erik Sonnega.

BEELD:	6
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	5
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	5

Beschikbaar gesteld door CD-Contact Data.

NORMALITY

**Softwarehuis: Gremlin.
Min. 80486DX/66Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, VGA, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1.
Roland Sound Canvas/MT32, Sound Blaster en compatibel, Adlib, Ensoniq Soundscape, Microsoft Sound System, General Midi.
Richtprijs: FL. 98,=**



Neutropolis. Ene Kent, eruitziend als een Frank Zappa-karikatuur in zijn jonge jaren, wordt opgepakt door de Norm-troopers (plaatselijke 'politie') en verdwijnt voor een week in de bajes. Zijn enige misdaad was het fluiten van een gezellig zelf gecomponeerd liedje. Wat is er toch aan de hand in Neutropolis. Elke blijk van geluk of vreugde wordt in de kiem gesmoord. Alle inwoners worden gehersenspoeld door 'normale' extreme-boaring tv-programma's en muziek (het lijkt RTL wel). Het stadsbestuur onder leiding van Paul Nystalux is daarvoor verantwoordelijk. Plezier maken is bij de wet verboden. Gelukkig zijn er nog gelijkgestemden, die vrijheid en blijheid in hun vaandel dragen en zich verzetten tegen deze wetgeving. Aan Kent om deze bondgenoten te zoeken en de geheimen van Neutropolis te ontrafelen.

De "bondgenoten" had ik snel gevonden. Toen aan mij (Kent) om te bewijzen dat ik een rebel waardig was. Daartoe kreeg ik 2 opdrachten: een monument bekladden en m.b.v. een videoband de reguliere tv-uitzendingen verstoren. Hoe verzinnen ze het? En dat was nog maar het begin.

Alle elementen voor een echt grafisch adventure zijn aanwezig. Door met je rechtermuisknop op een voorwerp of persoon te klikken verschijnt een zogenaamde voodoo-pop, een Kent-miniatuur. Elk lichaamsdeel staat dan voor een handeling: buik staat voor openen, verder zijn daar dan de use, take, look en talk-commando's. Een flink aantal voorwerpen zal verzameld moeten worden met uiteraard de vraag: waar gebruik ik het voorwerp en welk voorwerp kan op welk voorwerp geklikt worden met effect.
Vind je dit alles misschien te omslachtig? Elk commando kan ook uitgevoerd worden m.b.v. het toetsenbord. Ben je niet al te ervaren met dit genre, dan staat in de handleiding een gedeeltelijke walk-through (met soms kryptische hints). Wil je daar gebruik van maken pak er dan wel een spiegel bij, want dit is gedaan in spiegelschrift.
De letter M van je toetsenbord brengt je bij een map-overzicht. In het begin werkt deze nog niet, want je moet eerst een flat uit zien te komen. Naarmate je vordert zullen daar nieuwe locaties bijkomen en met een klik ben je er dan in no time.
Bepaalde F-toetsen brengen je in het load of save menu. De letter O van je toetsenbord brengt je naar een optie-menu, waar je diverse zaken kunt instellen: volume van spraak, muziek en geluidseffecten, gamma correctie, tijdstip waarop de automatische game-save en screensaver aan het werk





gaan, schermresolutie en de mate van grafische details en tot slot wel of geen ondertiteling.
De hoofdpersoon Kent beweegt zich driedimensionaal voort, vergelijkbaar met het voortbewegen van de hoofdpersoon in actie-spellen zoals Doom. Ook omhoog of omlaag kijken en rennen is dus mogelijk.

CONCLUSIE

Maf en kolderiek grafisch adventure, oude stijl in modern jasje. Het verhaal zit vol met humor à la Beavis en Butt-head (de MTV-mascottes, wie kent ze niet). Het spel moet het zeker niet hebben van de grafische kwaliteiten. De spelkwaliteit daarentegen is hoog. Ook de hierboven beschreven spelbediening is uiterst vriendelijk. Het geheel doet je soms denken aan spellen uit de goede oude tijd zoals de Larry-cyclus, Day of the Tentacle en Pepper's Adventure in Time. Leg je, zoals ik, toch graag de nadruk op spelkwaliteit, dan is Normality een aanrader. Helaas is de prijs wat aan de hoge kant.

Peter Postma.

BEELD:	7
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	6

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

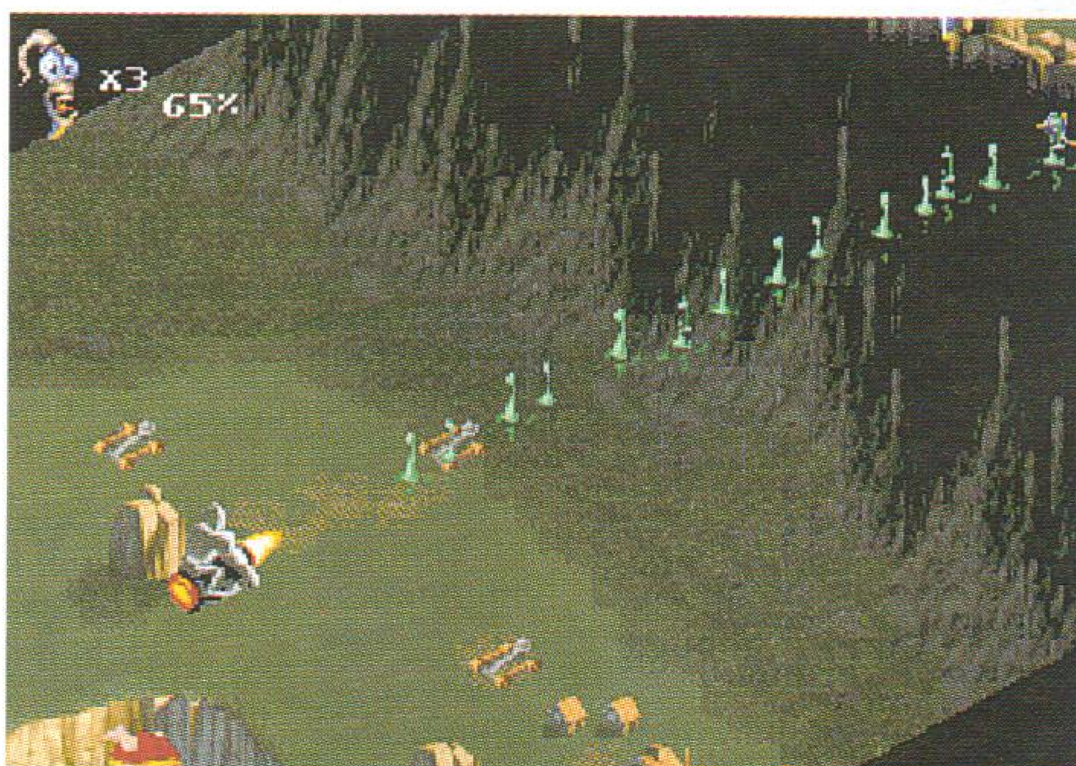
EARTHWORM JIM 2 (+1)

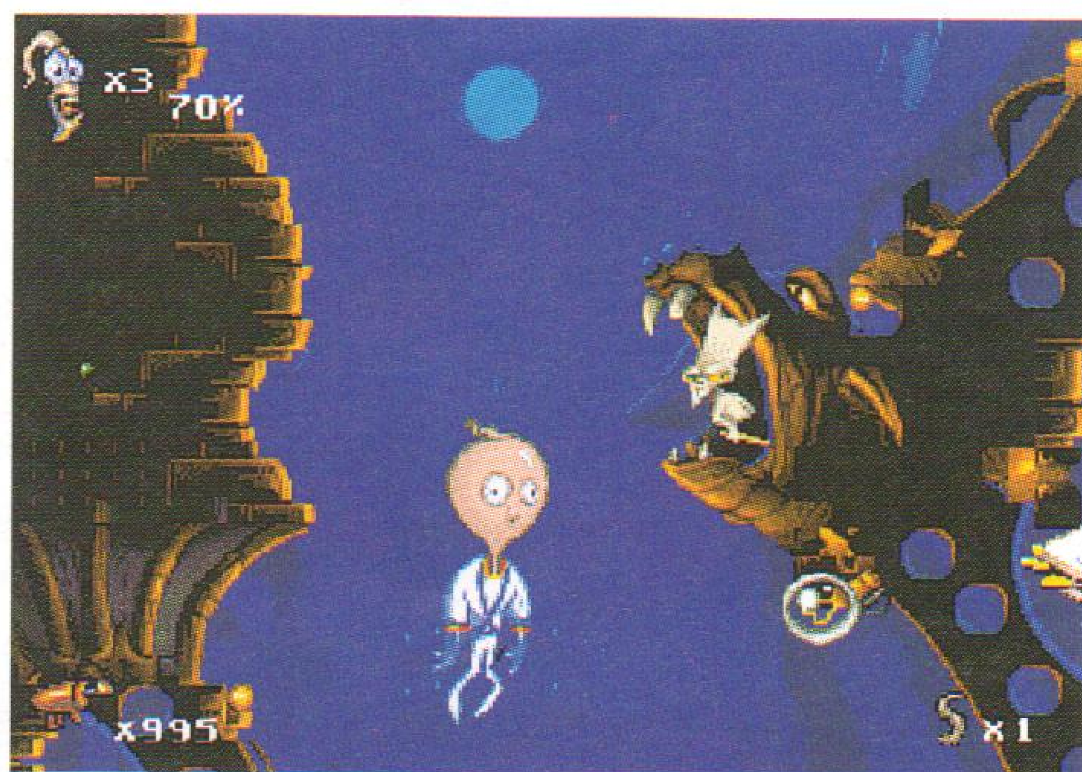
**Softwarehuis: Shiny Entertainment.
Min. 80486DX/66Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, SVGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.
Keyboard/joypad.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster en compatibel.
Richtprijs: FL. 59,95**



**Werkt niet met Diamond Edge 3D videokaart.
Aanbevolen: Pentium, 16Mb.**

EARTHWORM JIM is een platformspel, en wie daar niet van houdt, of niet weet wat dit is moet nu afhaken!
De rest komt gezellig om mij heen zitten en dan schreeuw ik het uit: FANTASTISCH!! Dit is het beste platformspel dat ik de afgelopen 2 jaar onder ogen heb gehad. Beeld en geluid zijn perfect, het spel staat bol van de humor en het spel is zeer moeilijk. Voor wie nog niet overtuigd is van de aantrekkingskracht van dit spel is er nog een uitdaging, die we gewoonlijk alleen bij adventures tegenkomen. We moeten namelijk ook puzzelen, en ook dit weer op een humoristische manier. Voorbeeld: je staat op een heuvel bij een glijbaan, onder je is water en je moet naar de overkant. Wanneer je in het water springt word je opgegeten door een monster. Je moet hiervoor terug naar een modderpoel met varkens. Pak een varken, strompel hiermee naar de heuvel, zet het varken op de glijbaan en spring. Het varken glijdt naar beneden en valt in de bek van het monster. Jij kunt verder, naar een trapportaal waar je in elkaar geslagen wordt door een omaatje met een paraplu. Hoe lossen we dit nu weer op?...
Zo zit het hele spel vol grappen en grollen. Het is één grote krankzinnige warboel.





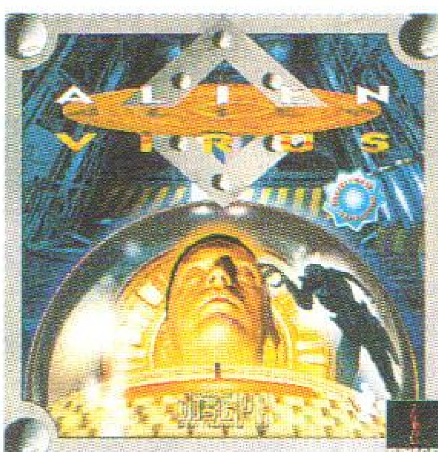
Ook waanzinnig is de prijs, want deze PC versie van het spel kost slechts 6 tientjes en je krijgt deel 1 dan ook nog (bijna net zo maf).
Homesoft gooit er nog een schepje bovenop door de spellen te leveren met een volledig Nederlandstalige handleiding in full-color.
Dit is een topper!!

Alfred.

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	10
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	10

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

ALIEN VIRUS



Softwarehuis: Funsoft.
Min. 80486DX/40Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, SVGA, hard-disk, CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster en compatibel.
Richtprijs: FL. 69,95

In de verre toekomst zweeft ergens in de ruimte het ruimtestation ZEUS. Op een zekere dag ziet het personeel van Zeus dat er een enorme asteroïde op het ruimtestation afkomt. Gelukkig passeert de asteroïde Zeus op 300 meter afstand. Of dit inderdaad gunstig is voor Zeus valt echter nog te bezien. Alle communicatie valt uit. Joshua Stone krijgt de opdracht af te reizen naar het ruimtestation om te onderzoeken wat er is gebeurd. Aan jouw de taak om in de huid van Joshua te kruipen en het raadsel te ontrafelen.

Als onze held op het harde koude dek van Zeus landt is er niemand om hem te begroeten. Zelfs geen geluiden. Het enige dat hij ziet is een kleine kapotte robot. Joshua kan echter niet meer terug, omdat de deuren van de hangar zijn gesloten en alleen iemand vele dekken lager deze kan openen. Het avontuur kan beginnen.

Het speelveld is in drieën verdeeld. Het eerste en grootste gedeelte is Joshua's blikveld. Dit betekent dat je door Joshua's ogen naar de wereld kijkt. In dit gedeelte ontdek je een groot aantal van de puzzels en geheimen die Joshua moet oplossen. Datzelfde gedeelte verandert als Joshua een gesprek voert met iets of iemand. Op het linkerscherm zie je dan de persoon of intelligentie tegen wie Joshua praat en rechts de vragen die Joshua kan stellen en de antwoorden die hij krijgt. Het tweede gedeelte is de tekstbalk, waarin de antwoorden van Joshua verschijnen, als je hem bij een voorwerp vraagt het b.v. te onderzoeken, op te pakken, of te gebruiken. Het derde gedeelte is het besturingspaneel. Het laat zien wat Joshua op dat moment bij zich heeft en wat hij kan doen. Uiterst links vind je de LAAD en BEWAAR pictogrammen. Daarnaast staan de commando's die je kunt gebruiken. In de optie "besturingspaneel" kun je de muziek en het geluid van de stemmen regelen. Daarbij kun je stemmen aan of uit zetten en tevens aangeven hoe lang je de tekst in beeld wil hebben.

Over het geluid valt niet veel te zeggen. Tijdens de intro is er wel wat te beluisteren, maar het spel zelf wordt alleen verfraaid met enkele geluidseffecten. Natuurlijk is er op een bijna uitgestorven ruimtestation weinig te horen, maar dit is wel erg saai. Het beeld is goed. Dit komt doordat het spel gebruikt maakt van SVGA beelden.
Voor de rest is Alien Virus een gewoon "point and click" adventure. Je loopt van de ene ruimte naar de andere. Het beeld scrolt niet met je mee, zodat je van de ene "foto" naar de andere loopt. Verder is het de bedoeling dat je de voorwerpen die je tegenkomt meeneemt.



Zit je in het begin vast in het spel, dan biedt de handleiding uitkomst. Hierin wordt verklapt hoe je de eerste raadsels moet oplossen. De handleiding zit in het CD-doosje en is geheel in het Nederlands geschreven.

Zoals ik al zei is Alien Virus een "point and click" adventure. Echt erg moeilijk is dit spel niet, maar super gemakkelijk evenmin. Met dit gegeven mag er dan ook geconcludeerd worden dat het spel zowel voor de ervaren als voor de minder ervaren spelers geschikt is. Een nadeel vind ik dat, wanneer je lang achter elkaar speelt, het verveelmonster toeslaat, omdat er te weinig variatie in het spel zit. Dit alles maakt Alien Virus tot een middelmatig spel.

Erik Sonnega.

BEELD:	7
GELUID:	5
SPELKWALITEIT:	5
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	6

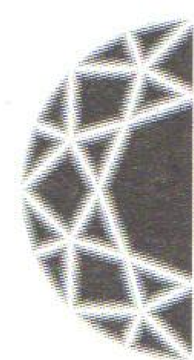
Beschikbaar gesteld door Homesoft.



RAYMAN

Belangrijk:

Vraag naar de Nederlandse versie!



DIAMOND SOFT
CD ROM DISTRIBUTIE

Exclusieve distributeur van Ubi Soft voor Nederland
Tel: 0591 63 43 33

SIMON THE SORCERER 2: oplossing

Algemeen: vaak is het handig om af en toe de muziek uit te schakelen om teksten beter te kunnen volgen. Controleer altijd de zijkanten van je scherm i.v.m. scrolling naar andere locatie. Voor alle locaties geldt: praten met iedereen tot je geen nieuwe tekst meer krijgt of er niets meer gezegd wordt.
De nu volgende oplossing kan ook in een andere volgorde, maar dan kunnen bepaalde dingen je ontgaan. Ga je b.v. eerst naar Street of Traders, dan hangt daar geen advertisement. Dit gebeurt pas na een bezoek aan de dancers in de Town Square. Een ander voorbeeld is de spider die je de weg in de sewers verspert, doe je de volgorde anders dan zul je de spider niet eens te zien krijgen.

Calypso: take dye en baseball bat. Look at poster.

Castle: goed luisteren naar wat ze je vertellen over munteenheid. Quite simple isn't it?

Town Square: een der dansers breekt een zwaard. Give baseball bat to dancers. De accordeonspeler krijgt hem op zijn hoofd en er is nu behoefte aan een nieuwe dans-instructeur.

Street of traders: take poster (=advertisement). De ironmonger heeft problemen met zijn belastingaanslag. Help hem d.m.v. de volgende antwoorden te geven: 15, one dollar, 3 en je krijgt zijn crowbar. Bij de jokeseller: take jokebook. Op het moment dat hij het gorilla-masker op heeft: look at poster en fart powder en zeg dat je een kostuum wil en vraag ook alvast naar de stinkbommen. Bezoek de petshop, de machine hier zullen we later aan het werk zetten. Probeer de turtle maar eens op te pakken.

Docks: talk Goldilocks die af en toe van achter een kist opduikt. Na een mislukte inbraak bij de politie-chef (3 bear's cottage) is ze nu op de vlucht. Help haar als volgt: use crowbar on crate, take rubber dinghy and wig, talk Um Bongo en show him the advertisement.

Town square: Um Bongo heeft een nieuwe baan maar is nog niet tevreden met zijn drumkit, he wants a bladder.

3 bear's cottage: open letterbox en take letter.

Swamp: de jester geef je jokebook en je krijgt van hem de bladder, use crowbar on draincover, als je afdaalt verschijnt er een spider (voorlopig kom je hier niet verder).

Loan office: open door en leg bij Woodroffe de letter op de in-tray wanneer hij doende is. Als je nu naar buiten loopt volgt er een demo (de 3 bears hebben hun hypotheek niet voldaan en daarvoor wordt hun cottage in puin geschoten).

Town square: give bladder to Um Bongo.

3 bear's cottage: try to take computer (helaas stamp je hem plat), take gloves, move taps (Simon verschuilt zich in schoorsteen en belandt uiteindelijk in de fountain). Ga meteen terug naar de cottage en in ruil voor de wig krijg je porridge.

Tattooist: use ladder, open door upstairs en go inside, maak kennis met de 4 weirdo's. Als je met de fryingpanman praat zul je van de fishman een notepad krijgen. Use notepad on fryingpanman en je krijgt een brochure, wear porridge en ontvang de junkbag, look at junkbag = wedge, bungee rope en 100 dollars.

Mucswamplings: van de nep-swampling krijg je een balloon en een voucher. Links: look at dustbin = fishing rod. Inside: bestel je een kiddiemeal en betaal netjes. Probeer voorbij de waiters te komen, lukt je niet. Look at kiddiemeal = maggot, swampling model en swampgum. Loop naar buiten en zie hoe een kereltje naar binnen gaat, volg het kereltje tot hij uiteindelijk met een balloon wegvliegt.

Street of traders: vraag de jokeseller nu een swampling costume te maken en geef hem zo het swampling model. Talk fat bloke, loop in de cave naar rechts en take lamp, talk cave entrance, use ladder. Je krijgt cloth. In de petshop gaan we de machine gebruiken: take glowworms, use gloves on turtle, je ziet cages van links naar rechts 1, 2 en 3, stop turtle in cage 3, lever moet naar links wijzen, use machine, take eels en turtle, stop de eels in cage 1, stop de glowworms in cage 2, move lever naar rechts, use machine = supercharged glowworms.

Fountain: use dye on fountain. Het water kleurt nu groen. Use cloth on basket, wacht tot de cloth groen is, take green cloth.

Street of traders: geef de green cloth aan de jokeseller en je krijgt je swampling costume. Bij de ironmonger: use balloon on railing (haal nog 2 balloons en herhaal dat), na 3 balloons stijgt onze held op en belandt hij bij de guards. Geef money aan de guards, de deur achter de guards vereist een i.d.

Mucswamplings: inside: wear swampling costume. Bij de Phewbrothers loop je het trapje op en krijg je van de echte swampling een bucket.

Swamp: daal af in de sewers, de spin zit verderop gevangen. Use glowworms, in de swamp loop je eerst rechts, use bungee rope on railing, use bucket on mud, ga links en ontmoet de lady of the lake. Use fishing rod on lake en dankzij de maggot vang je een fish.

Mucswamplings: geef bucket with mud to swampling en als beloning ontvang je swamp stew. Haal bij de swampling wat herinneringen op en try to take milk, de kleine swamplings gaan niet accoord.

Street of traders: geef de swamp stew aan de jokeseller = stinkbom.

Magic competition: praat je voorbij de clerk, maak kennis met de andere 8 gegadigden voor de wedstrijd en try to get inside (lukt niet), use stinkbom, take spellbook, use swampshake on wizard to get inside. Na een paar mislukte spreuken krijg je je i.d.

Castle: dankzij je i.d. kun je naar binnen. De prins wil een zwaard, dat komt later aan de orde. Bij de 2 deuren take cymbals, maak kennis met de koning, give fish to seal. Bij de baby: take football rattle en claxon, use wedge on cradle en take cog. Bij de prinses: use rattle, claxon en cymbals, het helpt allemaal niets.

Swamp: talk lady of the lake en dankzij de royal seal zal ze weglopen. Take wetsuit en airtanks, use airtanks on dinghy, use rubber dinghy. Het zwaard is echter bestemd voor iemand van koninklijke bloede.

Mucswamplings: use cog on clock en de tattooist gaat weer aan het werk.

Tattooist: vraag om de jewel encrusted crown tatouage, je hebt niet genoeg geld en vertrekt met een leaflet.

Mucswamplings: geef de anorak man de leaflet.

Tattooist: dankzij de anorak man ben je de duizendste bezoeker en vraag je alsnog om een jewel encrusted tatouage (hiermee ben je van koninklijke bloede).

Swamp: take sword.

Castle: geef sword aan prins en je ontvangt zijn peashooter en pea, use bij de prinses de pea on mattresses (prinses op de erwt) en take lolly, geef de lolly aan de baby, de baby smijt de lolly door het raam, praat nog eens met de prinses om te weten te komen dat alleen melk helpt.

Mucswamplings: geef de lolly aan de baby swamplings en take milk.

Castle: give milk to baby, loop voorbij de king en over het pentagram lopend ontmoet je 2 demons, use swampshake on pentagram en de demonen zitten vast, ga nu met 3 balloons weer vliegen (use on railings bij ironmonger) en je komt in de schatkamer, take mucusade. Je denkt het spel nu uit te hebben want natuurlijk ga je je direct bij Calypso vervoegen en beland je bij de:

Piraten: bij de tough guy (B.A. uit the A-TEAM) use spellbook, take skull = eye patch, in de hut van de kapitein take parrot, look at diary = postcard, op het dek ruil je je eye patch voor sunglasses bij de knopende piraat, move pirate with hammer waardoor deze in het water valt, take hammer and nails = tools, take plank. Terug bij B.A. krijg je van hem een welding torch, bij Bosun use parrot on parrot, bij de piraat in hangmat take knife, use knife on hammock, take tinderbox. Op het dek use welding torch on chain, de kapitein verschijnt en loopt rechts door de deur, use plank on door, de kapitein is opgesloten, use welding torch on chain, open door en daal af naar de treasures. Bij de treasures take mucusade. Op het dek use rigging en bovenin use postcard on telescope, bij Bosun use swampgum on parrot en loop nu weg. Er volgt een demo die eindigt met nieuwe problemen voor Simon. Hij spoelt aan op een eiland en is al zijn items kwijt.

Eiland: bij aankomst take shovel, take towel, de beachcomber heeft je mucusade. Bij het kleine ventje (Muscswamplings) take wooden pole, use wooden pole on shovel. In de cave try to take bottle en meet ghost. Bij de dog: take dog en dankzij Simon's toverkunsten belandt hij in je inventory. In de bar bestel je koffie, na de demo die nu volgt (Sordid wordt ongeduldig) bestel je nogmaals koffie. Bij de dealer say word en take whistle, neem even een kijkje bij de limbo-wedstrijd en ga daarna bij de dealer noord. Bij de man staat een martelmachine die stuk is, althans de generator verderop, use dog on generator, move lever van de machine to de on-position, loop naar de limbo-wedstrijd. Bij de limbo-wedstrijd use whistle (hierdoor gaat de martelmachine zijn werk doen), de judge is afgeleid en je wint 3 bunga's. Talk dealer en in ruil voor de bunga's krijg je tablets, use tablets on koffie, use koffie on ghost in bottle = empty cup. Op het strand use shovel, Simon bouwt een zandkasteel, use towel on hole. Bij kid give balloon (ondanks het feit dat je de balloon niet in je menu hebt) to kid = shell. Op het strand use shell on towel, talk beachcomber en wacht tot hij in het gat valt, take mucusade, ga nu naar de ghost in bottle, deze stuurt je terug naar Calypso. Loop bij Ca-

lypso binnen, je krijgt te horen dat Alix is gekidnapped door Sordid, Calypso heeft de wardrobe gesaboteerd dus zit er niets anders op om je op weg te begeven naar Sordid's lair teneinde Alix te bevrijden. Na een lange reis met Masala de leeuw beland je uiteindelijk in de cel en ontmoet je Alix.

Cel: open celdeur, dankzij Alix kun je naar buiten, je ontmoet een tweede Simon.

Goblin camp: de goblins laten je voorlopig niet door.

Volcano rim: take chemical sprayer en plantbook.

Secluded hut: bij de rpg-spelers take hanky, take sodabottles 3 keer. Een empty bottle krijg je d.m.v. use straw on sodabottle en hier kun je bovendien onbeperkt sodabottles halen.

Dark woods: het kereltje heeft honger, geef hem maar eens een sodabottle, dat kan geen kwaad. Look at antiques en meet woodwurm, maak kennis met de witches. Wanneer je terugloopt zie je een cat, jaag de cat d.m.v. take cat naar de secluded hut, zit de cat eenmaal in de secluded hut close door en take cat.

Volcano rim: use cat on plants en gelukkig voor de kattenvrienden onder ons blijkt Simon toch niet zo kwaad als hij lijkt. De plant laat een saliva vallen, use empty bottle on saliva = plant dribble.

Goblin camp: use plant dribble on goblets en take conch horn. Van de elf krijg je een perfume bottle. In de big tent take food rations en pepper. Bij de 2 goblins use sodabottle on fire, take stuff, take dice. De wachters bij de grote poort kom je nog niet voorbij. Bij de elf use sodabottle on perfume bottle, use pepper on elf, give hanky to elf, give perfume bottle with soda to elf = wood.

Dark woods: give food rations to kid en take magnifying glass. Give wood to woodwurm = wooden teeth. Bij de witches give magnifying glass to witch 3, give conch horn to witch 2, give wooden teeth to witch 1, use empty bottle on potion.

Secluded hut: use potion on rpg-spelers, tijdens het spel kies je use own dices = catalogue and dog.

Goblin camp: dankzij de catalogue kom je voorbij de wachtposten bij de grote deur.

Finale: bij binnenkomst take tapestry. Bij de treadmill use tapestry on sweat, use tapestry on chemical sprayer, move lever. In het donker(!) ga je naar het monster en voordat je daar links het beeld wil uitlopen doe je: use chemical spray, wear dog, wear shoes. Bij Sordid's handlanger take screwdriver, use screwdriver on Sordid's hand, use hand on palm print identifier, take time stick, loop naar links en kijk naar het onverwachte einde...

Wordt vervolgd in Simon the Sorcerer 3.

Peter Postma.

MISSION CRITICAL: oplossing

Investigate alles, maar dan ook alles wat je op je weg tegenkomt (ook de niet-genoemde ruimtes).

Deck 2: read captain's note, open emergency stores cabinet, take en open kitbox, read sheet of instructions.
Storage: verzamel hier de EC2010-module, EC1999-module, EC2061-module en de note from the EC2001-spares (read it).
Conference room: hier krijg je de plastic card na communicatie.
Dayna's room: take en read crew manifest.
Olivar's cabin: put molecular glue on patch, use foam on puncture, put patch in hole puncture. Push elevatorbutton, stap in de lift en put plastic card in slot.

Deck 3: messhall: use VCR-system (don't pull the power and data cables anders no VCR).
Quan's cabin: take en read journal.
Minara's cabin: take source code, program terminal with source code (noteer de eerste 4 cijfers van de code, belangrijk!!), take necklace.
Falcon's cabin: take note out of drawer en read it.

Deck 2: Poole's cabin: take shipmodel.

Deck 5: Science lab: take scanner en geiger counter out of the storage cabinet.
Med.lab: read note (de code 911 zal een grote rol spelen bij de finale).

Deck 6: controlroom: take suit and helmet out of suitlocker.
Cargobay: take multitool and disassemble shipmodel with multitool = letter (read it), device, key and transmitter (listen to transmitter).

Deck 8: activeer hier je geigerteller, daal af en baan je een weg door de radio-actieve gangen. Zorg wel dat je de vaart erin houdt.
Engineering: take cuttingtorch out of equipment storage cabinet, ga naar boven en open valve 2, use engineering console en maak een "spoor" als volgt: tank 2, mainreactor, heatexchanger, tank 2. Wacht tot de kernreactor helemaal is afgekoeld.

Deck 5: wreckage: ignite cutting torch, cut wreckage with torch, je kunt nu rechts voorbij wreckage, open door met de 4-cijfercode (zie deck 3).
Maincomputer: open panel, read post-it en press switch 5, luister goed naar de info van Tran! Je kunt nu uitvoerig communiceren met de maincomputer.

Deck 1: Bridge: communicate met de tactical console en let op wat er gezegd wordt m.b.t. het reprogrammeren van de RC09 battle drones. Ga naar deck 7 en handel overeenkomstig de instructies tot je alle battledrones herprogrammeerd hebt, de code waarnaar gevraagd wordt is 180, ga terug naar de tactical console en controleer of fase 1 is afgerond.

Deck 3: Messhall: pull power and datacables (dus toch!), remove VCR-system CPU en open it = 2001module.

Deck 6: Controlroom: disassemble cuttingtorch with multitool, attach oxygentank to vacuumsuit, put on suit en helm, open both doors en ga buiten op zoek naar de dish. Bij de dish open panel en vervang alleen de 2001 en de 2010 module. Ga terug en voordat je je ruimtepak uittrekt close both doors en pressurize.

Deck 2: Communication center: use tcs-console (password Melissa) en leg dan volgend "spoor": Lexington, TRB010, 291, 722, 695, 441, 213, 610, 021, 061, 442, 801, EREBUS. Hierna transmit over link en tijdens het nu volgende gesprek met de admiraal kies je uiteraard niet de optie om de missie af te blazen. Gebruik nu opnieuw de tcs-console en establish link via TRB010 naar de Jericho. Transmit over link met code JACOB'S LADDER, bravo en exit.

Deck 6: in de cargobay sluis je nu de Ariadne (de lander) de cargobay binnen en ga je aan boord. In de Ariadne verzamel je de wirespool, gascartridge, seismic probe en de probe launcher (knutsel deze 4 voorwerpen aaneen) en pak tenslotte 2 oxygentanks. M.b.v. een der oxygentanks kun je de baydoor openen en ga je later naar Persephone als de tijd rijp is (wordt vanzelf afgeroepen).

Deck 1: bridge: nu een op het eerste gezicht ingewikkelde materie (later ontdek je dat je de moeilijkheidsgraad kunt instellen en worden de gevechten wat eenvoudiger). Attach headset (= slang verbinden aan helm) aan de tactical console en injecteer jezelf (ampule in spuit), na wat gerommel is het dan zo ver, je kunt gaan oefenen met het hype/telecomsystem. Werk alle levels af! Wanneer je hierna gaat zwerven door het ruimteschip krijg je vanzelf (bij mij gebeurde dat tweemaal) een bericht dat de Lexington wordt aangevallen. Sla de aanval af maar pas op: de battle drones die je in het eerste gevecht verliest ben je definitief kwijt. Eindelijk is de Ariadne gereed en mag je tenslotte vertrekken naar Persephone.

Persephone: verlaat de Ariadne met je ruimtepak aan en buiten pak je 4x metal fragment, zoek naar de metal tower en klim daar naar boven tot je niet verder kunt, repareer de torch, ignite en melt ice, activeer de bom (ca. 15 minuten instellen) en plaats deze in het gat in het ijs. Nu zo snel mogelijk terug naar de lander en binnen wacht je de explosie af. Ga nu de vrijgekomen tunnel in en aan het eind schiet je de launcher naar de overzijde, steek over m.b.v. de wire.

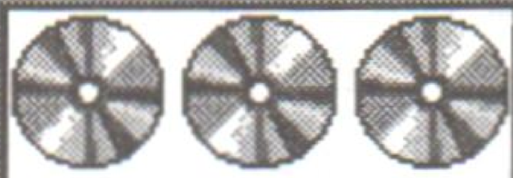
Interior: haal eerst de blauwe en gele staaf op en plaats ze in de daarvoor bestemde gaten, pak het blauwe en gele prisma, plaats prisma's in de daarvoor bestemde gaten, met je torch beide prisma's smelten, scan de groene vloeistof, haal het octagonale blok op (kun je nu wel pakken), gooi het blok in de vloeistof en scan, gooi de stukken metaal in de vloeistof en see what happens...

Na reis door de tijd en ruimte (aarde in het jaar 2295): cut the shredded metal with the cutting torch en open the mangled door with the rebar. In de bunker take disk en pull beide switches. Put disk on rails en sit on it (lukt dit de eerste keer niet pull tweede switch nogmaals). Bij de wall zoek je de supertank en klim erin, pull red switch en use screen (dat met het groene vizier), ga de black tower binnen en volg de robots, de enige manier om de uitgang te vinden. Bij de 2 doorways kies je er een (maakt niet uit welke), bij de zwevende deur pak je de beker, drink ervan, pak de sleutel en open de deur. Er volgt nu een lang en verhelderend gesprek met de lifeforms. Door te praten met de computerconstructs en heen en weer in de tijd te reizen breng je de constructs home. Bij het nu volgend gesprek luister je goed naar hoe de toekomst te veranderen en kies je uiteindelijk de optie "go back". Je gaat nu een alternatieve tijdlijn scheppen om zo de toekomst te veranderen, in concreto houdt dit in: destroy the Dharma.

Lexington: tracht Tran te overtuigen, zal je niet lukken. Doe het volgende wanneer Tran naar de deur kijkt: take remote control, use remote control (code = 0911). Na een gesprek met captain Dayna volgt de eindstrijd met de Dharma m.b.v. het hypo/telecomsysteem.

Peter Postma

BC MultiMedia



Voor info of gratis catalogus, bel of schrijf naar :

BC MultiMedia
Postbus 119, 9400 AC Assen
Tel. 0592-316075
(tussen 11:00 en 16:00)

* * *

Bestellen

Maak bedrag + fl 7,50 verz.kosten over op banknr. 572014902 ovv gewenste titel(s) of bel voor bestellen onder rembours (+ fl 13,50)

* * *

Prijzen incl. BTW, excl. verz.kosten en onder voorbehoud

3D Lemmings	F 45,00	**Expect No Mercy**	F 83,00	**Rebel Assault II**	F 74,00		
11th Hour	F 69,50	**Extreme Pinball**	F 90,00	**Renegade II**	F 69,50		
Absolute Zero	F 75,00	**Fantasy General**	F 69,50	**Ring Cycle**	F 68,00		
Abuse	F 75,00	**Fatal Racing**	F 47,00	**RIPPER**	F 79,00		
Aces over Europe	F 24,50	**Fifa Soccer '96**	F 74,00	**Screamer**	F 60,00		
Actua Soccer	F 47,00	**Full Throttle**	F 73,00	**SETTLERS II**	F 79,00		
Advanced Tactical Fighter	F 83,00	**Gabriel Knight II**	F 80,50	**Shannara**	F 55,50		
Alien Logic	F 35,00	**GRAND PRIX II**	F 77,50	**Shivers ***	F 41,50		
Allied General	F 64,00	**Grand Prix Manager**	F 83,00	**Shockwave Assault**	F 74,00		
Apache Longbow	F 55,00	**Heretic**	F 85,50	**Sim City 2000 ***	F 28,50		
BAD MOJO	F 75,00	**Hexen** : Beyond Heretic	F 66,50	**Space Quest VI ***	F 41,50		
Batman Forever	F 76,50	**Indy Car Racing II**	F 73,00	**Spycraft**	F 84,00		
Battle Cruiser 3000 AD	F 83,00	**Jack the Ripper**	F 72,50	**Star Trek 25th Anniversary**	F 32,50		
Battle Isle 3	F 63,00	**Judge Dread**	F 77,50	**Star Trek Deep Space Nine**	F 78,50		
Caesar II *	F 41,00	**JUNGLE & DESERT STRIKE ***	F 16,00	**Star Trek Final Unity**	F 84,00		
Cannon Fodder 2	F 26,00	**Kings Quest I to VI ***	F 41,50	**Star Trek Omnepedia**	F 84,00		
Capitalism	F 77,50	**Kings Quest VII ***	F 41,50	**Stone Keep**	F 45,00		
Chronomaster	F 73,00	**Lawnmowerman II ***	F 52,50	**Terminal Velocity**	F 28,00		
Civilization II	F 78,00	**Legend of Kyrandia II ***	F 24,00	**Terminator Future Shock**	F 92,50		
Civil War *	F 35,00	**LOST IN TIME 1 & 2**	F 37,00	**Terra Nova**: Strike Force Centauri	F 71,00		
Command & Conquer	F 73,00	**MAD DOG McCREE 1 & 2 ***	F 39,00	**The Dig**	F 74,00		
C&C : The Covert Operations	F 32,00	**Magic Carpet 2**	F 77,50	**This Means War**	F 66,50		
Conqueror AD 1086 *	F 41,50	**Maniac Karts**	F 45,00	**Thunderhawk II : Fire Storm**	F 71,00		
CONQUEST OF NEW WORLD	F 79,00	**Maximum Surge**	F 72,50	**Time Gate** : Knights Chase	F 69,50		
Corpse Killer	F 72,50	**Mechwarrior II ***	F 64,00	**Top Gun** : Fire at Will	F 84,00		
Crusader No Remorse	F 77,50	**Mortal Kombat III**	F 77,50	**Transport Tycoon Deluxe**	F 74,00		
Cyberia II	F 92,00	**Nascar Racing**	F 27,50	**Under a Killing Moon**	F 28,00		
D....	F 77,50	**Need for Speed**	F 76,50	**Virtual Snooker**	F 74,00		
Dawn Patrol *	F 25,50	**Night Trap**	F 64,50	**Warcraft 2**	F 78,50		
Defcon 5	F 72,00	**Phantasmagoria**	F 81,00	**Warhammer**: Shadow Horned Rat	F 64,00		
Descent II	F 73,50	**Police Quest V : SWAT**	F 73,00	**Wing Commander IV**	F 98,00		
Destruction Derby	F 72,50	**Psychic Detective**	F 73,00	**Wipe Out**	F 64,00		
Doom 2 *	F 55,00	**Quake**	F 84,00	**Worms**	F 71,00		
Duke Nukem 3D	F 83,00	**Quarantaine**	F 23,00	**ZORK NEMISIS**	F 79,00		
Earth Siege 2 : Skyforce	F 83,00	**Rayman**	F 78,00	* = OEM versie			

CD-Ware

Zomeraktie: 10% korting op iedere 2de titel!! *(op titel met laagste prijs)*

GAMES

11th Hour	69,95
20 Wargames Classics	46,95
7th Guest	22,95
A.T.F.	80,95
Absolute Zero	75,95
Actua Soccer	46,95
Allied General	63,95
Battledrome	53,95
Caesar II	40,95
C&C Covert Operations	35,95
C&C Toolkit	32,95
Chronomaster	59,95
Civilization 2	82,95
Command & Conquer	71,95
Congo	87,95
Conqueror A.D. 1086	40,95
Conquest o/t New World	72,95
Crusader No Remorse	76,95
Cyberia 2	82,95
Cybermage	63,95
D	76,95
Dark Forces	54,95
Descent 2	72,95
Duke Nukem 3D	82,95
Earthsiege 2	79,95
Earthworm Jim 2	69,95
EF 2000	82,95
F1 Grandprix 2 (verw.)	90,95
Fantasy General	64,95
Fifa Soccer '96	72,95
Fighting Forties	87,95
Flightsimulator Toolkit	27,95
Gabriel Knight 2	79,95
Grand Prix Manager	78,95
Great Naval Battles 4	82,95
Ice & Fire	54,95
Judge Dredd	78,95
Kingdom of Magic	78,95
King's Quest Collection	40,95
King's Quest VII	35,95
Knight Moves	63,95
Lion	87,95
Megapack 5	69,95
Myst	47,95
Navy Strike	47,95
NBA Live '96	82,95
Need for Speed	75,95
Phantasmagoria	82,95
Police Quest 4 SWAT	78,95
Psychic Detective	79,95
Raven Project	82,95
Rayman	82,95
Red Ghost	42,95
Ripper	71,95
Rise of the Robots 2	79,95
Settlers 2	82,95
Shannara	57,95
Shivers	40,95
Shockwave Assault	60,95
Silent Hunter	63,95
Silent Thunder	82,95
Simcity 2000	28,95
Spud	71,95
Star Trek Deep Space 9	76,95
Terminator Future Shock	86,95
The Dark Eye	87,95
This means war	69,95
Thunderhawk 2	82,95
Time Gate	82,95
Topgun	82,95
Torin's Passage	40,95
Virtual Karts	66,95
Virtual Snooker	73,95
War College	75,95
Wing Commander IV	94,95

NASLAG

Ages of Evolution in Art (luxe verpakking)	76,95
Body Works 5.0	27,95
Cartopedia (atlas) - DK	96,95
Click-a-word: *verschillende woordeboeken NL - ... à*	88,95 / 11,95
Collection of... *serie à*	38,95
Compton's '96 Reference	26,95
Compton's Encycl. '96	54,95
Corel All Movie Guide	66,95
Cruise-A-Way Private	104,95
Dead Sea Scrolls Rev.	71,95
Edudrive/ Theorie CBR	125,95
Eeuw van Breugel,(NL)	125,95
Eeuw van Van Eyck,(NL)	125,95
Eeuw van Vermeer,(NL)	98,95
Escoffier (NL)	
Flagtower Series *versch. delen vanaf*	69,95 / 29,95
Grolier Encycl. '96	35,95
Internat. Aircraft 2 (NL)	104,95
Le Louvre	35,95
Military Aircraft 1 (NL)	76,95
MS Artgallery	76,95
MS Cinemania 1996	109,95
MS Encarta 1996	109,95
MS Encarta World Atlas	82,95
MS Wine Guide	
Redshift 2	104,95
Uw Jurist deel 1 (NL)	53,95
Uw Jurist deel 2 (NL)	53,95
Vermeer, the age of	104,95
Vincent van Gogh *(portfolio cd NL)*	53,95

Dit is slechts een greep uit ons assortiment. Bezoek onze homepage vóór een overzicht van alle titels en de meest actuele prijzen! (of bel/ email voor catalogus!)

EROTISCH

Babe Patrol	39,95
Backdoor Lambada XXX	45,95
Club 69 (movie)	15,95
Diva X	71,95
Erotic Collection 1t/m9 à	9,95
Extreme Gail	15,95
Hollywood Scandel	23,95
Hookers (NL!)	29,95
Hot Lovers (movie)	15,95
Lesbian Lovers	21,95
Naughty Pussies (movie)	15,95
New Wave Hookers 2	45,95
Pamela Anderson	45,95
Pink Sheets (movie)	15,95
Pleasure Island (movie)	15,95
Porn Asylum	15,95
Pussy Called Wanda 2	29,95
Tuk Magazine Vol. 3	24,95
Virtual Sex Shoot	79,95
101 Sex Positions 1	39,95
101 Sex Positions 2	39,95
Gay - Below the Rim	45,95
Gay - Boys next Door	39,95
Gay - Dynastuds	58,95
Gay - Homo Alone	19,95
Gay - Man Power	29,95
Gay - Swallowers	42,95

MUZIEK

Beethoven lives Upstairs	69,95
Billie Holliday	49,95
David Bowie - Jump	79,95
Bob Dylan Highway 61	35,95
Cranberries	53,95
Jazz Greats	63,95
MTV Unplugged	54,95
Pete Townsend - Tommy	70,95
Peter Gabriel XPLORA1	104,95
Prince Interactive	35,95
Rolling Stones-Voodoo L.	70,95
Sting - All this time	80,95
Viking Opera Guide	40,95

OP = OP EXTRA AANBIEDINGEN OP = OP

Aces over Europe	17,95	Legends of Kyrandia	24,95
Air Havovk Controller	27,95	Megarace	17,95
Beneath a Steal Sky	14,95	Pyro	17,95
Lawnmowerman	13,95	System Shock	20,95

Alle prijzen incl. BTW, excl. verzendkosten en onder voorbehoud. Verzendkosten 6,95 per 1 of 2 titels. Bestel telefonisch (of met e-mail) i.v.m. eventuele prijsverlagingen!.
Betaling via cheque, overschrijving of onder rembours

Besteltelefoon 024 - 3888 288
www.cdware.nl
info@cdware.nl

D+S Software

HET adres voor al Uw PC-software bijv.

OP=OP:

Al Unsur J.R. CD	39
Comanche	59
Dr. Drago's Madcap Chase	39
EarthSiege CD	79
Heirs to the Throne CD	29
Dungeon Master II CD	69
European Championship	39
Global Domination CD-oem	19
Goal	49
Gone Fishing CD	69
Groliers SF encyclopedia CD	98
Interplay's 10 Year Anth. CD	59
Kingmaker	59
Microcosm Limited Edition CD	89
PGA 486 CD-oem	39
Perfect General CD	39
Striker	39
Tornado+Desert Storm CD	98
Triple Action 1,2,3,4, CD	à 39
Who Killed Sam Ruppert CD-OEM	39

DIVERSEN:

AD&D Triple Pack 3½ of CD	69
5 Ft 10 Pack Deel 1, 2	à 79
10 Great Titus Games CD	79
20 Wargame Classics CD	59
1830 Railroad & Robbers CD	98
1942: Pacific Air War	98
A-10 Silent Thunder CD	**89**
Acces Classic Collection	69
Aces Collection CD	98
Aces of the Pacific	108
Aces o/t Pacific + 1946 CD-OEM	59
Actua Soccer CD	79
Advanced Civilization CD	108
Age of Rifles CD	**???**
Air Combat Classics(LucasArts)	119
Al Qadim 3½" of CD	98
Allied General CD	89
Alien Legacy	98
Alien Logic CD-oem	69
Alexander the Great CD	**???**
American Civil War CD	**???**
Anvil of Dawn CD	89
Apache Longbow CD	79
Armored Fist CD	89
Ascendancy CD NL	79
Ashes of Empire	39
Awesome 4 Pack 4CD	89
Back to Baghdad CD	**???**
Battle Isle II	69
Battle Isle III CD	98
Battlecruiser 3000AD CD	**???**
Battleground: Ardennes CD	98
Battleground: Gettysburg CD	129
Battleground: Waterloo CD	**119**
Blackthorne	98
Bridge Champ. with O. Sharif CD	98
Bullfrog Compilation CD	79
Buz Aldrin's CD White Label	39
C.H.A.O.S. Continium CD-OEM	39
C.I.T.Y. 2000 CD	79
Caesar II CD-oem	**49**
Cannon Fodder I, II	à 69
Carriers at War II	98
CAW Construction Kit	98
Carriers at War Coll. CD	98
Celtic Tales CD	98
Champ.Man.2 Belg/Dutch Legue CD	89
Chessmaster 3000 CD OEM	49
Chessmaster 4000 Turbo Windows	98
Chessmaster 4000 Turbo CD-oem	59
Chessmaster 5000 CD	**???**
American Civil War CD	**???**
Civilization & Mantis CD-oem	69
Civilization II CD	98
Colonization CD	98
Command & Conquer CD NL	79
C&C Covert Operations CD	39
C&C Red Alert CD	**???**
Commander Blood CD-oem	59
Conquerer AD 1086 CD-oem	**49**
Conquest of Japan	98
Conquest o/t New World CD	**98**
Creature Shock	98
Critical Path CD-oem	49
Crusader: No Remorse CD+patch	119
Crystal Caliburn Pinball CD-oem	49
Cyberia CD	98
Cyberia II CD	**???**
Cybermage CD	108
CyberRace 3½" of CD	79
Cyberstorm CD	**???**
D-Day America Invades CD	119
D-Generation	89
Daemonsgate CD	98
Dark Forces CD	79
Dark Legions CD	98
Dark Legions CD-OEM	59
Dark Sun I CD-oem	59
Dark Sun II 3½" of CD	108
Dawn Patrol	98
Dawn Patrol CD	49
Day Tentacle CD White Label	39
Deadly Games CD	**???**
Deathkeep CD	**108**
Delphine Classic Collection	89
Descent CD	79
Descent II CD	**79**
Desert & Jungle Strike CD	59
The Dig CD	79
Discworld CD-oem	69
Dracula Unleashed CD-OEM	69
Dragon Lore CD	79
Druid (Sir-Tech) CD	89
Duke Nukem 3D CD	**89**
Dungeon Keeper CD	**???**
Dungeon Master II CD	69
Dynamix Bundle	129
EF 2000 CD	119
Earthworm Jim CD	**59**
Ecstatica CD	98
Empire II CD	98
Elder Scrolls: Daggerfall CD	**???**
Entertainment Volume 1 4CD's	79
Entomorph CD	119
Extreme Pinball CD	**???**
Eye o/t Beholder Triple CD	69
F-14 Fleet Defender CD-oem	69
F-15 Strike Eagle II	59
F-19 Stealth Fighter	59
Fade to Black CD	119
Fantasy General CD	98
Fast Attack CD	**79**
Fatal Racing CD	79
FIFA Soccer '96 CD	119
Fighting Forties CD	89
Freddy Pharkas	79
FX Fighter CD	89
Gabriel Knight CD-OEM	69
Gabriel Knight II CD	89
Gateway II CD	108
Gemfire	98
Gender Wars CD	**???**
Gods of Thunder CD	49
Gr. Naval Battles	39
Super Ships i/t Atlantic	49
Gr. Naval Battles I CD-oem	59
Gr. Naval Battles II CD	108
Gr. Naval Battles II CD-oem	59
Gr. Naval Battles III CD-oem	59
Gr. Naval Battles IV CD	89
Grand Prix Manager CD	98
Grand Prix II	**???**
Hammer o/t Gods CD	119
Harpoon II deLuxe CD	98
Harpoon II Battleset IV	69
Hearts of China	49
Heimdall I+II CD	69
Heirs to the Throne	98
Heroes of Might&Magic CD+patch	98
Hexen: Beyond Heretic CD	89
Hi-Octane CD	98
The Horde CD	98
Hubble Space Telescope CD	79
Indiana Jones IV CD-oem	69
Indy Car Racing	79
Indy Car Racing USA CD-oem	59
Indy Car Compilation CD	79
Indy Car Racing II CD	79

tel. 0183-648787 fax 0183-648055 Postbus 504 4200AM Gorinchem

Bestelformulier

Naam : ....

Adres : ....

Postcode en Plaats: ....

Telefoon: ....

Wenst te bestellen:

.... 3,5"/5,25"/CD

.... 3,5"/5,25"/CD

Mijn computer-configuratie is: 80 / MHz ......mb RAM Intern geheugen

HD:......Mb FDD: 3,5"/HD 5,25"/HD CD VGA/SVGA

Stuur deze bon op naar: **D+S Software**, **Antwoordnr. 250**, **4200VB Gorinchem**, een postzegel is niet nodig. Of fax hem naar: D+S Software 0183 - 648055. Uw bestelling wordt bij binnenkomst verwerkt en via de PTT (**24-uurs verzending**) en goed verpakt, bij U thuis afgeleverd.

D+S Software HET adres voor al Uw PC-software bijv.

Ishar III	98
Ishar III CD	69
Jagged Alliance (Sir-Tech) CD	79
Jaged Alliance Deadly Games CD	**???**
Jane's Apache AH-64 CD	**119**
Jane's ATF's CD	**119**
Jutland CD-OEM	59
KA-50 Hokum	69
King's Quest VI CD-OEM	69
King's Quest VII CD	79
King's Quest Collection CD	59
Kingdom o/t Far Reaches CD	98
Kyrandia III CD	98
Kyrandia Triple CD	98
Lands of Lore CD White Label	49
Larry I CD	39
Larry VI CD-oem	49
Larry Collection CD	59
The Last Blitzkrieg CD	**???**
Lawnmower Man CD-OEM	59
Legend of Valour CD	39
All New World of Lemmings CD	108
Links 386 Pro + the Belfry CD	98
Banff Course CD	69
BigHorn Championship	59
Castle Pines CD	69
Coghill CD	69
Devil's Iland Fantasy CD	59
Prairie Dunes Course	59
Riviera Country Club CD	69
Litil Divil CD-oem	49
Loadstar CD	119
Lode Runner CD	98
Lode Runner CD-oem	49
Lords of Midnight CD	98
Lost Admiral II CD	**???**
Lucasarts Archives CD	89
Lunar Command	69
MOO II: Battle of Antares CD	**???**
Mad Dog McCree II CD-OEM	69
Magic Carpet CD	98
Magic Carpet II CD	119
Magic of Xanth CD	**???**
Magic the Gathering CD	**???**
Megapack IV 11CD	89
Megapack V CD	**89**
MegaRace CD-oem	39
Megatripak CD	29
Mechwarrior II The Clans CD	98
Mechwarrior Exp. Pack CD	49
Mechwarrior Multiplayer CD	**???**
Microcosm CD-OEM	49
Microprose Triple CD-oem	59
Mig-29 Super Fulcrum	129
Might & Magic Trilogy CD	69
Mission Critical CD	98
Mortal Kombat III CD	98
NBA Live '96 CD	108
Nascar Racing 3½"	98
Nascar Racing CD	79
Track Pack CD USA 69 UK	59
The Need for Speed CD	119
Normality CD	**79**
Novastorm CD	98
Operation Crusader 3½ of CD	108
The Orion Conspiracy CD	79
Outpost CD + patch 1.5	89
Pacific Strike	119
PS: Speech	49
Patriot CD	49
Pax Imperia II CD	**???**
Perfect General II CD	89
Scenario Editor CD	59
Phantasmagoria CD UK	98
Pirates Gold CD	39
Police Quest V: SWAT CD	79
Populous II / Powermonger CD	49

Powerdolls CD	**???**
Prince of Persia	39
Pro Pinball (The Web) CD	69
Pure Wargame QQP CD	89
Quest for Glory Triple CD	**???**
Ravenloft: Stone Prophet CD-oem	69
Rebel Assault II CD	79
Red Crystal	79
Renegade CD-oem	59
Return to Zork 3½" of CD	108
Return to Zork CD-OEM	79
Ripper CD	**119**
Rise o/t Robots CD	89
Rise o/t Triad 3½" of CD	79
Sam & Max CD-oem	59
SF Enceclopedia (Groliers) CD	98
Sci-Fi Powerhits	89
Settlers II CD	**89**
ShadowCaster Classic CD	49
Shadow Sorcerer	89
Shadows over Riva CD	**???**
Silent Hunter CD	98
Great Disaesters for SC2000	29
Sim Classics II CD	79
Sim Isle CD	98
Slipstream 5000 CD	79
Space Quest 1 CD	39
Space Quest IV	49
Space Quest VI CD	98
Spectre VR 3½" of CD	79
Star Control III CD	**???**
Star General CD	**???**
Star Trek: Judgement Rites Enh. Limited Edition CD	119
ST: Deep Space 9 Harbinger CD	**89**
ST: Klingon CD	**98**
ST: Technical Manual CD	98
ST: Omnipedia CD	98
Steel Panthers CD	98
Stonekeep CD+patch USA	108
Stonekeep CD+patch UK	98
Strike Comm + Privateer CD	129
Striker '95 CD	89
SubWar 2050	98
SubWar Missions	59
SuperHeroLegue of Hoboken	108
Superkarts CD	79
Super Streetfighter II Turbo CD	98
Syndicate Plus Classic CD	49
Syndicate Wars CD	**???**
System Shock Classic CD	39
T.F.X. 3½" + patch	119
Tekwar CD	89
Terra Nova CD	79
Terminal Velocity CD	79
Tie Fighter Collector's CD	129
Tie Fighter Coll. CD NL	79
Tilt CD	59
Top Gun CD	98
Top Ten Pack CD	108
Touché: the 5th Musketeer CD	89
Transport Tycoon CD	59
U.F.O.	79
U.S. Navy Fighters Gold CD	119
U.S.S. Ticonderoga CD	98
U.S.S. Ticonderoga CD-oem	49
Ultima VII dl. 2	119
Ultima VIII	129
Ultima 8: Speech Pack	49
Ultima VIII CD + Speech	169
Ultimate Domain CD-OEM	49
Ultimate Fantasy Bundle CD	69
Ultimate Game Collection CD	79
Underworld 1+2 CD	98
Underworld 1+2 Classic CD	39
V for Victory Pack CD	89
Violence in 3-D CD	49

Virtual Karts CD	89
Virtual Pool CD	98
Warplanes CD	69
The War College (UMS3) CD	**98**
War in the Gulf	89
Warcraft II CD	89
Warcraft II Expansion Pack CD	**39**
Warhammer-Horned Rat CD	89
Warhammer Expansion Set	**???**
Warhammer-Dark Crusader CD	**???**
Warhammer 40.000 CD	**???**
Werewolf vs Comanche CD	89
Wetlands CD	89
Whale's Voyage	98
Wing Commander Acadamy	98
Wing Commander + Ultima 6 CD	98
Wing Commander II	108
WC II: Spec. Operation 1+2	79
Wing Commander III CD	119
Wing Commander IV CD	129
Wings of Glory CD	98
Witchhaven CD	89
Wizardry Gold CD	**119**
Wooden Ships & Iron Men CD	**???**
World of Trains CD	59
Wrath o/t Demon	89
X-Com: Terror f/t Deep CD	98
Z CD	**???**
Zork Nemesis CD	**98**

MAC:

7th Guest CD-OEM	79
Gadget CD	139
Master of Orion CD	98
Operation Crusader	139
Operation Crusader CD	108
Rebel Assault CD	129
Sim City 2000	119
Super Wing Commander CD	129
Syndicate	119
World of Xeen CD	129

FLIGHTSIMULATOR 5:

MS Flightsim 5.1 CD	89
Apollo Collection 1,2,3,4 CDà	79
Flightshop CD	119
Perfect Flight CD	**79**
Real Weater Pilot	79
Scenery Pack CD	**79**
Scenery Europe 1 3½ of CD	89
Scenery Europe II CD	**89**
Scenery Las Vegas 3½ of CD	98
Scenery Washington	119
Scenery New Zealand CD	69
Sciratti Commander CD+3½	**98**
Tower CD	129

DIVERSE HARDWARE:

Cyberman	219
GameMaster deLuxe	239
Gravis Analog Pro	98
Gravis Max	399
16-Bit Record. Option for GUS	239
MS-muis 2.0A zonder software	89
Thrustmaster ACM Game-Card	89
Thrustmaster F-16 FCLS	299
Thrustmaster F-16 TQS	299
Thrustmaster Formula T-2	299
Thrustmaster Rudders	289
Thrustm. Wizard Pinball Contr.	98

DIVERSE BOEKEN:

Outpost Strategy Guide	39
Populous 1&2 Guide	39
Sim City 2000 Guide	39
Under a Killing Moon Strategies	39
WC 4 Strategy Guide	39

LET OP !!! De verzendkosten bedragen Fl 10,- per verzending. Verzending via PTT (24-uurs service) en levering geschiedt uit voorraad. Prijzen zijn incl. BTW en onder voorbehoud. Een acceptgiro wordt met Uw bestelling meegestuurd.

BRIGHTLIGHT software

TEL: 0113-548411

Abuse	89,-	Kingdom O' Magic	79,-
Angel Devoid	79,-	Lemmings 95 Paintball	65,-
Ascendancy	49,-	NBA 96 live	89,-
Assault Rigs	69,-	Mad Dog McCree 1+2	39,-
ATF	99,-	Megapack (1,2,3,4,5) p.st.	75,-
Bad Mojo	89,-	Normality	69,-
Black Knight	69,-	PAWS	89,-
Blind Date	39,-	Pinball 3vcr	65,-
Ceasar 2	59,-	Rayman	89,-
Chronicle o/t Sword	89,-	Ripper	99,-
Chronomaster	69,-	Settlers 2	BEL
Civilisation 2	89,-	Silent Thunder	79,-
Complete Carriers at War	89,-	Spycraft	89,-
Conquest o/t New World	89,-	Startrek DS9	79,-
C&C covert operations	35,-	Startrek Klingon	69,-
D	89,-	TIE fighter	59,-
the Dame was Loaded	79,-	Terra Nova	69,-
Descent 2	69,-	Track Attack	99,-
Defcon 5	89,-	Treasure Quest	95,-
Dogz	35,-	Warcraft 2 - data disc	39,-
DUKE NUKEM 3D	89,-	Virtual Snooker	79,-
Earthsiege 2	79,-	WINGCOMMANDER 4	89,-
Endorfun	69,-	Wizardry gold	99,-
Euro '96	69,-	World rally fever	69,-
Europe 2 (FS5)	85,-	Zork Nemesis	89,-
Earthworm Jim 2	59,-	---------	
Heretic	89,-	Thrustmaster Formula T2	229.-
I have no mouth	119,-	Thrustmaster Flight Contr	199,-

Prijzen incl. BTW en onder voorbehoud . Bel voor info of prijslijsten.
Verzendkosten f 8,- , Rembours f 16,- .

BRIGHTLIGHT software Postbus 8086 4330 EB Middelburg
TEL: 0113-548411 FAX: 0113-548854 Postgiro: 3954487

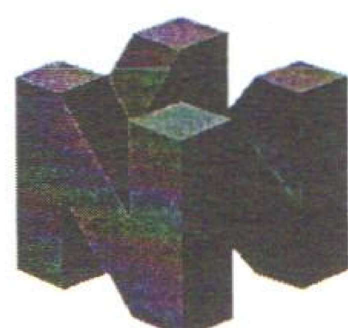
KvK 54455, Groningen

DIMENSION*plus*



* F-1 GRAND PRIX 2 (28 juni)
* SETTLERS 2
* AH-64 LONGBOW
* STORM
* DUNGEON KEEPER
* URBAN RUNNER
* *alle andere nieuwe titels*

* bel voor prijzen *



It's here and it's hot!
the Nintendo64

Japanse Nintendo64 is NU beschikbaar!
Bel voor prijzen, of vraag schriftelijk informatie aan!

Bezoek onze winkel of bel voor postorder;
Steentilstraat 12-14 (nabij het Holland Casino)
9711 GM GRONINGEN
tel.050-3129818 of fax.050-3139146

ZOMEROPRUIMING

Eenmalige aanbieding voordat deze oude nummers van de Software Gids definitief "geschonken" worden aan de Gemeente Lelystad:

SOFTWARE GIDSEN NR. 18, 19, 20, 21 EN 22

SAMEN VOOR FL. 25,= (INCL. PORTO)

Maak het bedrag over op postbankrekening 5036011 t.n.v. Uitgeverij J.Herps te Lelystad. Bij overboeking via GIROTEL s.v.p. adres en woonplaats vermelden!

Eurocheques (nummer op achterkant invullen) of girobetaalkaarten (vergeet het giropasnummer niet) kunnen gezonden worden naar Postbus 516, 8200 AM LELYSTAD.

SPONSOR
DE VECHTERS



GEEF
ASTMAPATIENTEN
MEER LUCHT

GIRO
55055

Astma Fonds

ADVERTEERDERSINDEX

DE MINI GIDS

In deze rubriek kunnen onze lezers advertenties plaatsen, mits NIET VAN COMMERCIELE AARD! Handelaren kunnen onze advertentietarieven aanvragen. De redactie behoudt zich het recht voor advertenties te weigeren. Inzendingen kunnen gestuurd worden naar Postbus 516, 8200 AM Lelystad en dienen voorzien te zijn van naam, adres en evt. telefoonnummer. Advertenties met alleen postbusnummer of antwoordnummer worden niet opgenomen.

Plaatsing is GRATIS voor onze abonnees. Voor niet abonnees zijn de kosten FL. 2.50 per advertentie. Dit bedrag moet worden voldaan door het BIJSLUITEN van postzegels bij de advertentieopdracht.

Advertenties voor software worden alleen geplaatst als het gaat om *ORIGINELE SOFTWARE met ORIGINELE HANDLEIDING!* Indien soft- of hardware verder is voorzien van verpakking, garantie, toebehoren e.d. is dit in de advertentie vermeld.

PC AANGEBODEN

Te koop: 80486/40Mhz., 8Mb. ram, 1Mb. videokaart, 250Mb. harddisk, 2x speed CD-ROM drive FL. 950,=.
Op CD-ROM: Betrayal at Krondor, Rise of the Triad, Star Trail (Realms of Arkania) + cluebook, Frontier First Encounter, Frontier Elite 2, Outpost. FL. 50,= p.st. Mordor (Depth of Dejenol) FL. 40,=. Prijzen excl. verzendkosten.
Tel. 0182-526149 (Michel).

Te koop: 80486DX/66Mhz. (localbus, minitower), 256Kb. cache, 8Mb. RAM, 200Mb. harddisk, 3.5" diskdrive, Paradise Accelerator Plus VESA Localbus videokaart met 1Mb., 2x speed CD-ROM drive, Sound Galaxy NX PRO 16-bit geluidskaart, Octek 14" SVGA monitor (max. 1024x768 NI), muis, keyboard, boxen, Tornado III, FM144Vbis. externe modem 14k4/28k8. Vraagprijs FL. 1100,=.
Tel. 0320-247218 (werkdagen tussen 10.00 en 17.00 uur, redactie Software Gids).

Six-speed CD-ROM drive van Creative Labs. Overdrachtsnelheid 1000kb/s. Zo goed als nieuw en slechts FL. 250,= met alles erop en eraan. Bel of schrijf: Tel. 030-6060742. Renze Steenhuisen, Julianaweg 2, 3433 EB Nieuwegein.

CD-ROM: Steel Panthers FL. 50,=, Gabriel Knight 2 FL. 45,=, Police Quest SWAT FL. 40,=.
Tel. 070-3297687.

Aangeboden op CD-ROM: Civil War, Transport Tycoon en Caesar 2. FL. 35,= p.st. excl. porto.
Tel. 0546-862843.

Te koop op CD-ROM. Nieuw in doos: Spellcasting Party Pak (deel 1, 2 en 3), Police Quest 1 (vernieuwde VGA versie), Football Glory.
Zonder doos: King's Quest 5 OEM, King's Quest 6 OEM, Inca 2 OEM. Alles in één koop, incl. verzendkosten FL. 70,=.
Tel. 0570-652765 (Peter) na 18.00 uur!

CD-ROM met handleiding, verpakking, etc.: Dungeon Master 2 FL. 75,=, Civilization 2 FL. 75,=, DK History of the World FL. 100,=.
Diskette 3.5": Colonization FL. 50,=
CD-ROM, origineel, zonder verpakking en zonder handleiding: Time Man of the Year 1993 FL. 50,=, King's Quest 5 FL. 50,=, Stellar 7 FL. 50,=, The Patrician FL. 50,=, Wayzata World Fact Book 1993 FL. 75,=.
Tel. 050-5775083 tussen 18.00 en 20.00 uur.

te koop op CD-ROM: Pamela Anderson screensaver en kalender in originele verpakking. FL. 15,= incl. verzendkosten.
Tel. 074-2663018 (Tom).

CD-ROM: Ascendancy, UFO Enemy Unknown (OEM).
Diskette: Dark Legions, Lords of the Realm, The Settlers, Warlords 2. Alles in één koop FL. 125,=. Tel. 0492-513489 (Erwin).

CD-ROM: Zork Nemesis FL. 60,=, Gabriel Knight 2 FL. 55,=, Stonekeep FL. 50,=, Dr. Drago FL. 20,=, Jagged Alliance FL. 20,=, Star Trail FL. 20,=. Ruilen mogelijk. Verzendkosten zijn inbegrepen. Tel. 0161-492572 (Ger).

Te koop op CD-ROM: Touché FL. 50,=, Beneath a Steel Sky FL. 30,=, Jukebox of the 50's FL. 25,=. Alles incl. verzendkosten. Vraag ook naar nieuwe spellen, ruilen tegen recente spellen mogelijk.
Tel. werkdagen na 18.30 uur: 073-6422986 (Harrie v. Meurs).

CD-ROM: Wing Commander 3, Under a Killing Moon FL. 55,=, Hexen, SimTower, Magic Carpet Plus FL. 50,=, Dragon Lore, Outpost FL. 40,=, Critical Path, Mantis FL. 25,=.
OEM: Rebel Assault 2, Command & Conquer, Creature Shock, Full Throttle FL. 35,=, 7th Guest, Journeyman Project Turbo, Iron Helix FL. 25,=.
3.5": Eye of the Beholder 2, Star Control 2 FL. 15,=.
Prijzen incl. verzendkosten. Tel. 0528-361643 (Hilmar, na 17.00 uur).

CD-ROM: King's Quest 7 FL. 20,=, The Dig FL. 40,=, Star Trek A Final Unity FL. 35,=, Day of the Tentacle FL. 15,=, Quest for Glory Shadow of Darkness FL. 35,=. Torin's Passage FL. 60,=, Space Quest 4 FL. 15,=. Evt. ook te ruil tegen ander recent CD-ROM adventure.
Tel. 0345-574088 (vragen naar Diana).

Te koop: Strategy Guide Hintbook van Might & Magic 3 FL. 12,50, SimCity 2000, Master of Orion en Outpost FL. 17,50 p.st. Prijzen excl. porto. Tevens op diskette 310 sex verhalen 1 (eng., shareware).
Tel. 043-3637267 doordeweeks, vragen naar Mike.

AMIGA AANGEBODEN

Amiga spellen te koop: History Line 14-18, Syndicate, B-17 Flying Fortress, The Settlers, Conquest of the Longbow FL. 40,= p.st. Desert Strike, Jurassic Park, Cannon Fodder 1, Covert Action, Special Forces FL. 30,= p.st. Lure of the Temptress, Populous (incl. Promised Lands), Alien Breed FL. 25,= p.st. North & South, Wings, Centurion, Golden Axe, Crime City FL. 15,= p.st. Verzendkosten FL. 5,= per spel. Alles in één koop FL. 450,=. Alle spellen in originele doos met handleiding. Bel na 18.00 uur 0522-243345 en vraag naar Bert.

T.k. Amiga 1200, HD 124Mb., Turbokaart Mtec68030 proc. co-proc., 6Mb. geheugenklok, midi, Highscreen kleurenmonitor en 250 diskettes. Prijs FL. 1000,=. CD-32 + CD's FL. 180,=.
Tel. 0223-630128.

MSX AANGEBODEN

MSX 2/2+ NMS8250, 2 diskdrives, 7Mhz., printer NMS1431, FM-Pac, joystick, SCART kabel en veel software. FL. 395,=.
Tel. 033-4754062, vragen naar Cor.

AMIGA AANGEBODEN

Amiga 1200 + 1084S monitor + 3 extra drives + sampler + muis + 2 joysticks (Arcade) + 400 diskettes en veel extra's.
Tel. 077-3984674, vraag naar Sjoerd.

Amiga CD32 + toetsenbord + joypad + 7 CD's.
Tel. 077-3984674, vraag naar Sjoerd.

PC GEVRAAGD

Gezocht: Tactical Manager (Eng.) op 3.5". Tel. 0346-570637 (Maarten).

Gezocht, liefst op CD-ROM: On The Ball - The League Edition. Wie kan mij helpen, het spel wordt niet meer in Nederland geleverd. Alleen originele software, liefst met handleiding. Tel. 072-5337858 (vragen naar Marco).
E-mail:
Internet: 101705.1211@compuserve.com
Compuserve: 101705,1221.

Gezocht uit nostalgie: oude LucasArts games (voorheen Lucasfilm). Battlehawks 1942. Their Finest Hour en Their

Finest Missions. Secret Weapons of the Luftwaffe en P38, P80, HE162 en DO335. Night Shift. Pipe Dream. Indiana Jones and the Last Crusade Action Game. Fate of Atlantis Action Game. CD versie van Doom. Alleen met originele doos en handleiding.
Tel. 015-2158151 (Peter Arentz).
Email: p.c.a.arentz@et.tudelft.nl

PC RUILEN

Ruilen: Rebel Assault 2 + The 7th Guest en Great Naval Battles 2 + The Labyrinth tegen jouw Wing Commander 4 of ander goed spel. Alle titels op CD- ROM met originele handleiding.
Tel. 0318-632574 na 16.00 uur (Igor).

Ik zoek op CD-ROM: Warcraft 1 en 2, Warhammer, Warlords 2, Castles 2, World of Xeen en alle redelijk actuele RPG's, wargames of adventures.
Te ruil heb ik op CD: Vortex, Lemmings 1 en 2, Reunion, Jammit, Dragon's Lair, Megarace, Novastorm TFX, Cyclones, Grandmaster Chess, Fighter Wing, Wayne's World, Lords of the Ring Enhanced, Dark Legions, Lands of Lore, Legend of Kyrandia, Clouds of Xeen.
Bel of schrijf naar Bas Benders, Van Culemborglaan 16, 3927 DD Renswoude. Tel. 0318-572268. Alle titels kunnen in overleg ook gekocht worden. Tevens ben ik op zoek naar diverse solves/tips. Ruilen?

Te ruil: The Riddle of Master Lu op CD-ROM (evt. te koop voor FL. 50,=). Ik zoek Wing Commander 3.
Tel. 023-5335633 (Guirec).

Te ruil/te koop (2 spellen van mij tegen 1 van jou).
Ik heb Gabriel Knight (OEM), Megarace (OEM), Bioforge, Creature Shock (White Label), Monkey Island (OEM), Sabre Team.
Ik wil Betrayal at Krondor, Touché, The Dig, SWAT, Heroes of Might & Magic. Ik heb geen bezwaar tegen OEM versies.
Tel. 0162-452715 (vragen naar Sander Simons).

Te ruil (evt. te koop) op 3.5": Freddy Pharkas, Larry 6, Rex Nebular, Sim City (ook op 5.25").
Op CD-ROM: NHL Hockey 95, Sim Tower, Theme Park, Transport Tycoon, Outpost, X-COM 2, Simon the Sorcerer (OEM), The Orion Conspiracy, Prisoner of Ice, Crusader No Remorse. Evt. postzegelcatalogus op CD of op diskette.
Ik zoek de volgende spellen: Riddle of Master Lu, Gabriel Knight 2, Sherlock Holmes Consulting Detective, Formula 1 GP 2, Championship Manager 2. (Ik wil er ook wel voor betalen).
Bellen na 16.00 uur: 0571-275326, vragen naar Jaco.

Te ruil op CD-ROM: Space Quest 6, Wing Commander 3, Laura Bow 2 (OEM), Mad Dog 2 The Lost Gold (OEM), Microcosm (OEM), Mad Dog MaCree (OEM), Quantum Gate (OEM), King's Quest 7, King's Quest 6.

Ik zoek op CD-ROM: Star Trek DSN Harbringer, Star Trek Omnipedia, Star Trek TNG The Technical Reference Manual, Police Quest 5 SWAT, Gabriel Knight 2. Tevens contact gezocht met Star Trek fans om verhalen en/of spellen te schrijven voor de PC (liefst omgeving Beuningen).
Schrijf naar B. Evers, Kapiteel 2-B, 6641 PG Beuningen of bel 024-6779834 (vragen naar Danny).

Te ruil op CD-ROM: Road Warrior (Quarantine 2), 3D Ultra Pinball, Full Throttle, Wetlands, Mortal Coil, Lemmings 3D, The Ultimate Haunted House, The Vortex, Novastorm, Dragon Lore, Riddle of Master Lu, Torin's Passage, Armoured Fist, Prisoner of Ice NL.
Gevraagd: Big Red Racing, Earthworm Jim 1/2 (DOS), Worms, Normality, Voyeur, The Raven Project, Terminator Future Shock, SWAT, The 11th Hour. Ik ben altijd geïnteresseerd in andere toffe spellen.
Tel. 0115-619098 (Kevin).

Ruilen! Games op CD-ROM. Alles moet weg. Ik heb het volgende te ruil:
Gabriel Knight 2 Beast Within, Aces of the Deep, Burn Cycle samen met Shermantank M4 en Diskworld samen met Battlechess 2000.
Ik zoek de volgende software:
Eyewitness: History of the World, Microsoft: Sharks, Dramatica voor Windows.
Games: Touché, Startrek Omnipedia, The Dark Eye, Zork Nemesis, Police Quest 5 SWAT, Aces of the Deep WIN95.
Bellen na 19.00 uur (ook in het weekend): 015-3696050 en vragen naar Rob.

Mijn CD-ROM: Hexen, SimTower, Dragon Lore, Outpost, Magic Carpet Plus, Wing Commander 3, Critical Path, Under a Killing Moon, Mantis.
Mijn OEM: Rebel Assault 2, Command & Conquer, Creature Shock, Full Throttle, 7th Guest, Journeyman Project Turbo, Iron Helix.
Mijn 3.5": Eye of the Beholder 2, Star Control 2.
Tegen jouw: Warhammer, This Means War, Grand Prix 2, Battlecruiser 3000 AD, Realms of the Haunting, Wing Commander 4, Grand Prix Manager, Dungeon Keeper, Chronomaster, Star Rangers.
Combinatie van 3.5" + OEM tegen CD-ROM of OEM mogelijk.
Tel. 0528-361643 (Hilmar, na 17.00 uur).

Te ruil, evt. te koop: Fade to Black, Shannara, King's Quest 7, Betrayal at Krondor, Rebel Assault 2, Police Quest Collection, Space Quest 6, Laura Bow 2, Eco Quest, Return to Zork, Hexen, Mortal Kombat 3, Dragon Lore, Command & Conquer, Terminal Velocity, Hell, Shadows of Cairn, Leisure Suit Larry 6 (SVGA), Rise of the Triad en Loom. Alles op CD en compleet. Prijzen bespreekbaar.
Te ruil tegen Heart of Darkness, Witchwood, Al Quadim, Quest for Glory Collection, Quest for Glory 5, Zork Nemesis, Shadow of the Comet, Entomorph, Kingdom O'Magic, Prisoner of Ice, Broken Sword, Sinnergist, I have no mouth and I must scream, Anvil of Dawn, Stonekeep, The Last Dynasty, Gabriel Knight 1 en andere adventures, mits niet van Sierra of LucasArts.
Tel. 0493-692666 na 16.00 uur (Wim).

DIVERSEN

Te koop: 4Mb. ram-uitbreidingen. 4 x 1Mb. SIMM 70ns, 30-pins, 9-bit voor FL. 100,= per set.
Simply Lantastic Starter Kit. Mini-netwerk voor 2 t/m 10 computers. De set bevat 2 kaarten (ISA-bus), kabel (7 meter), software en documentatie om 2 computers te koppelen. Dit is geen volwaardig netwerk, dus spellen spelen of programma's van een andere computer gebruiken is niet mogelijk. Voornamelijk bedoeld om ***snel*** gegevens tussen 2 computers (of meer, maar dan moeten kaarten bijgekocht worden) uit te wisselen en de printer, harddisk of de CD-ROM drive van een andere computer te gebruiken. FL. 75,=.
Reel Magic Lite MPEG videokaart (Sigma Designs). Eenvoudige uitvoering, weergave VGA via 'feature-connector' op videokaart, 30 frames per second, 32000 kleuren. FL. 150,=.
Tel. 0320-247218 op werkdagen tussen 10.00 en 17.00 uur. Redactie Software Gids.

HELP!

Hulp gevraagd van Eye of the Beholder fans!
EOB 1: wie weet de 'special quests'? Ik mis er nog 3!
EOB 3: hier zit ik vast. Wie weet waar ik een 'copper key' kan vinden voor een zuil met meerdere sloten na een level met earth and water elementals?
Ik heb zelf veel oplossingen van andere spellen. Bel na 18.00 uur op 023-5583060 en vraag naar Arjen.

Ik zit vast in Lands of Lore. Ik zoek tips, hints of het hintboek, evt. te ruil tegen het hintboek van Eye of the Beholder 2 of 3. Geen kopieën van het hintboek.
Bellen na 20.00 uur: 0344-620954 (Irene).

Ik zoek oplossingen voor de volgende spellen:
Burn Cycle, The Scroll, Orion Conspiracy, Shadow of the Comet, KGB, Dune.
Wie kan mij helpen, ik geef je er wat shareware CD's voor terug.
Bellen na 19.00 uur: 015-3696050 en vragen naar Rob.

Hulp gevraagd bij het raadsel 'sundials' in het extra scenario Swords of Xeen in de M&M reeks. Tel. 043-3637267 doordeweeks, vragen naar Mike.

WIE ZEGT DAT EURO '96 MAAR 23 DAGEN DUURT?

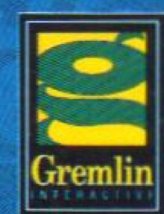
HET KAN EEUWIG DUREN OP JE PC!

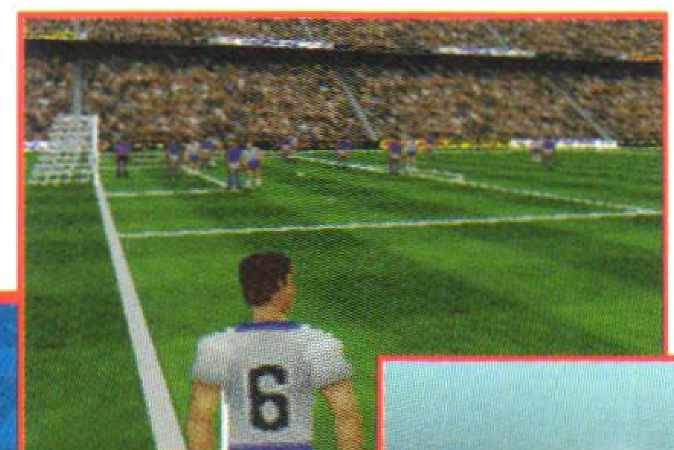
PC CD-ROM F 79,95















Jij *kunt bij iedere wedstrijd van het kampioenschap aanwezig zijn.*

Jij *bepaalt of jouw team door iedere ronde komt.*

Jij *kunt jouw team naar de huldiging brengen op de 'heilige' grond van het Wembly stadion in het grootste sportspektakel van dit moment...*

Euro '96*TM,*

...deze CD-ROM, een officieel gelicenseerd produkt, komt uit de serie van Actua Sports. De Motion Capture Technology bootst alle bewegingen, stijl en techniek van individuele spelers uit het team van je keuze exact na.

 ***Live*** *verslaggeving door de beste Engelse voetbalcommentator.*

 ***Motion Captured*** *Internationale voetballers.*

 ***Statistische gegevens*** *op het scherm.*

 ***Uniek*** *speelsysteem maakt volledige controle mogelijk.*

 ***Alle*** *16 teams zijn aanwezig. Kies je favoriet.*

 ***Fel meelevend*** *publiek en echte spreekkoren.*

 ***Spannende*** *momenten kunnen in de herhaling nog eens bekeken worden.*

 *De* ***True 3D*** *technologie laat je het spel vanuit elke hoek volgen.*

UIT DE actua SPORTS SERIE

EURO '96, JOUW TOEGANGSBEWIJS TOT HET E.K.!





HomeSoft *Thuis op uw Computer*

A **FUNSOFT.** COMPANY

Küppersweg 63 • 2031 EB Haarlem • Tel. 023-5311241 • Fax 023-5318488 • Helpdesk 023-5420575 • HTTP://WWW.HOMESOFT.NL

SCI™



KINGDOM O' MAGIC

Kies je eigen held,
de mooie Shah-Ron of
de slissende hagedis Thidney,
in dit humoristische
'point-and-click' adventure.

PC CD-ROM • Nederlandse handleiding en verpakking • f 79,95

GEEN SEX.

GEEN LIEFDE.

ALLEEN HAAT!

GENDER WARS

KIES EEN ZIJDE M/V;
HET ENIGE DOEL IS
HET UITROEIEN VAN
DE ANDERE SEXE.

PC CD-ROM • Nederlandse handleiding en verpakking • f 79,95



HomeSoft Thuis op uw Computer

A FUNSOFT. COMPANY

HTTP://WWW.HOMESOFT.NL